Ειδήσεις • Previews • Νέα Προϊόντα • Hints & Tips • Online Νέα • Internet • Προγραμματισμός

USER

ΜΟΝΟ 1000 ΔΡΧ

ΤΕΥΧΟΣ 84 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1997

Το απαραίτητο περιοδικό για τα παιχνίδια σε PC

Η πλήρης λύση του Timelapse

Όπως πάντα



με 600 MB παιχνιδιών!!

REVIEWS

MEGA REVIEW



Για να ξέρετε ...τι παίζεται.

Trailers

Κριτικές

Ειδήσεις

Αποκλειστικές συνεντεύξεις

Αφιερώματα



ΔΩΡΟ!
ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΤΗΣ ΝΥΧΤΑΣ
VIDEO ΤΟΥ ΜΗΝΑ





TOTAL ANNIHILATION

Ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΑΠΕΚΤΗΣΕ ΝΕΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ...

Παίξτε το TOTAL ANNIHILATION στα MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ από 17/10 έως 26/10

Με Ελληνικό βιβλίο οδηγιών





10.000 ΧΡΟΝΙΑ ΠΟΛΕΜΟΥ...

Στα βάθη του γαλαξία οι στρατοί των CORE & των ARM αγωνίζονται μέχρι θανάτου για ιδανικά ξεχασμένα εδώ και χιλιάδες χρόνια. Στο πέρασμά τους η καταστροφή είναι ολοκληρωτική...

Η Επαναστατική Τρισδιάστατη (3D) απεικόνιση του TOTAL ANNIHILATION κάνει το GAMEPLAY πιο ρεαλιστικό. Κινητοποίησε όλες σου τις δυνάμεις καθώς οι απαιτήσεις του παιχνιδιού δοκιμάζουν τις στρατηγικές σου ικανότητες στο έπακρο.

ΔΟΚΙΜΑΣΕ ΤΟ ΝΕΟ ΠΡΟΣΩΠΟ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ... ΤΩΡΑ

" το GAME, που απλά θα σας κάνει να ξεχάσετε το Command & Conquer Red Alert"
PC GAMER

" αφού παίξετε το TOTAL ANNIHILATION, θεωρούμε απίθανο να ξαναπαίξετε (2D style) Command & Conquer Red Alert"
PC ZONE







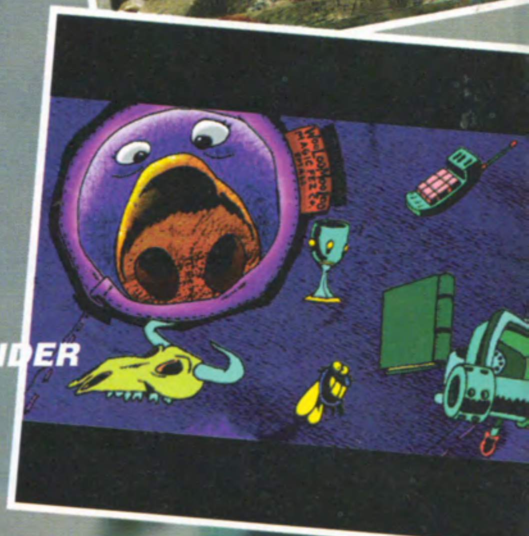
Αποκλειστική Διάθεση
CD media AE
Οπτικά Συστήματα MULTIMEDIA

Γεωργαντά 1Α • Κηφισιά 145 62 • Τηλ: 62 33 906 • Fax: 62 33 904

e mail: cdmedia@cdmedia.gr • WWW: http://www.cdmedia.gr

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



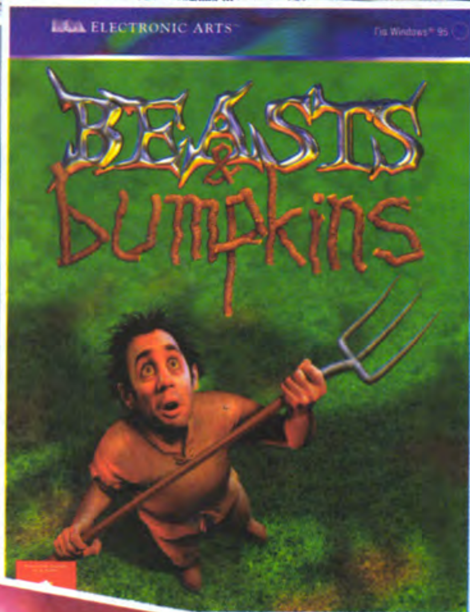


















USER

usermag@otenet.gr

ΤΕΥΧΟΣ 84
ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ '97

ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΤΗΛ. 2814823 FAX: 2849064

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΧΡΗΣΤΟΣ ΓΛΗΓΟΡΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ - ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΚΑΤΣΩΤΗΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΑΚΑΛΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΡΙΝΟΣ
ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΛΟΥΒΡΟΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΟΣ
ΑΛΕΚΟΣ ΚΑΚΑΒΑΣ
ΑΓΓΕΛΟΣ ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ
ΦΩΤΗΣ ΘΑΝΟΠΟΥΛΟΣ
ΜΑΡΙΑ ΧΡΥΣΟΧΟΥ
ΝΑΝΤΙΑ ΤΣΕΛΙΟΥ
ΕΙΡΗΝΗ-ΧΡΥΣΟΒΑΛΑΝΤΟΥ ΤΖΩΡΤΑ
DEREK DELA FUENTE

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ MARKETING
ΔΡΟΣΟΣ ΔΡΟΣΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ
ΤΖΟΥΒΑΡΑ ΝΤΟΡΑ

ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΑΣΗΜΑΚΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ
ΝΕΓΡΕΠΟΝΤΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ

LAYOUT & DTP
ΑΓΓΕΛΕΛΛΗ ΠΗΝΕΛΟΠΗ
ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΔΙΑΦΗΜΙΣΕΩΝ
ΧΟΧΛΑΚΑΚΗ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ - FILM
DELTA GRAPH

ΜΟΝΤΑΖ:
ΑΣΗΜΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ

ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ ΕΦΗ

ΑΓΓΕΛΙΕΣ - ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΖΑΦΕΙΡΟΠΟΥΛΟΥ ΛΕΤΑ
Τηλ. 2849062, ώρες κοινού 8.30-3.30 Δευτ. έως Παρ.

ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Αφοι ΡΟΗ ΑΕ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΤΥΠΟΕΚΔΟΤΙΚΗ ΑΕ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΒΙΒΛΙΟΔΕΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ: ΑΛΟΙΜΟΝΟΣ-ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΕ

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες,

Μαζί με αυτό το τεύχος του USER φαίνεται ότι ήρθε και το φθινόπωρο! Η αναλογία δεν είναι βέβαια ακριβής. Τόσο γιατί θεωρητικά το φθινόπωρο έχει ξεκινήσει από τον προηγούμενο μήνα, όσο και γιατί η εποχή που θα ταίριαζε καλύτερα στην πορεία του USER θα ήταν η άνοιξη! Προσωπικά βέβαια το πάω πολύ το φθινόπωρο! Τέλος πάντων, σε αυτό τον κόσμο δεν μπορείς να τα έχεις όλα δικά σου!

Αυτή η τελευταία πρόταση δείχνει να είναι πολύ της μόδας τελευταία. Π.χ. θέλεις να βγεις και να διασκεδάσεις αλλά δεν μπορείς να πιεις πάνω από ένα-δύο ποτηράκια γιατί δεν θα έχεις δικό σου το αυτοκίνητό σου! Αποφασίζεις ότι προτιμούσες να αγοράσεις μηχανάκι (μεταχειρισμένο), αλλά δυο μέρες μετά σε σταματάνε οι τροχονόμοι και σου το παίρνουν καθώς ο προηγούμενος ιδιοκτήτης ξέχασε να σε ενημερώσει για την τρύπα στην εξάτμιση. Θέλεις να ζήσεις μια μποέμικη σχολική ζωή, χωρίς έννοιες, διαβάσματα, κλπ, και δεν περνάς την τάξη! Θέλεις να σπουδάσεις κάποια επιστήμη που σε ενδιαφέρει αλλά περνάς αντί για τη Μαθηματική Αθηνών, στην Ιχθυοκαλλιέργειας Μεσολογγίου! Και μήπως αν δεν περάσεις πουθενά είσαι ευχαριστημένος; Αν στο κάτω-κάτω υπάρχουν τα χρήματα για να φοιτήσεις σε καμία ιδιωτική σχολή, πας σε αυτή που συνεργάζεται με τα μεγαλύτερα πανεπιστήμια του κόσμου και τελικά ανακαλύπτεις ότι το μεταπτυχιακό σου θα το κάνεις στην Ανώτατη Σχολή Επιχειρησιακών Σπουδών και Marketing της Μολδοβλαχίας! Τι τα θέλετε, είπαμε σε αυτή τη ζωή δεν μπορείς να τα έχεις όλα δικά σου. Να πάρτε και τον Θρύλο για παράδειγμα: Θέλαμε μια ζωή να ρίξει λεφτά ο πρόεδρος στο ποδόσφαιρο και τελικά είδαμε να διαλύεται η ομαδάρα στο μπάσκετ! Εντάξει, τι να πουν και οι άσπονδοι φίλοι μας; Βρήκανε έναν πρόεδρο στο μπάσκετ που "δεν είχε καβούρια στις τσέπες" (sic) και τώρα η ομάδα παίζει με ομάδες χωρών που το μοναδικό τηλεοπτικό κανάλι δεν έχει παραπανίσια κάμερα για να δείξει τον αγώνα! Και θυμηθείτε με: οι ΑΕΚτζήδες, σήμερα χειροκροτάνε που φεύγει ο Τροχανάς και αύριο θα καταφέρονται κατά των πολυεθνικών που "καταστρέφουν το ποδόσφαιρο". Τι θέλετε να πάρουμε; Την πολιτική, την τέχνη, τις προσωπικές σχέσεις, όπως και να το δείτε τελικά αποδεικνύεται ότι είμαστε ανικανοποίητοι. Είναι όμως κακό αυτό; Λοιπόν όχι! Ετσι πρέπει να είμαστε, διαφορετικά θα βαλτώσουμε. Αρκεί βέβαια να είμαστε προσγειωμένοι. Δηλαδή να έχουμε εκ των προτέρων ορίσει τις προτεραιότητές μας. Οταν πραγματικά ξέρουμε τι θέλουμε, τότε κατά πάσα πιθανότητα θα μπορέσουμε τουλάχιστον να προσπαθήσουμε να το αποκτήσουμε ή να το δημιουργήσουμε. Το πρόβλημα συνήθως δημιουργείται όταν δεν ξέρουμε τι θέλουμε και αφηνόμαστε λίγο-πολύ στην τύχη μας με το άλλοθι ότι "δοκιμάζουμε και βλέπουμε". Και τότε, ακόμα και αν δεν είμαστε από τη φύση μας, γινόμαστε στην πορεία ανικανοποίητοι. Και συνήθως κάνουμε κακό τόσο στον εαυτό μας όσο και σε άλλους. Γιατί μερικές φορές "ότι γράφει, δεν ξεγράφει"...

Εκτός κι αν φανούμε τυχεροί και τελικά στη Μολδοβλαχία βρούμε τη γυναίκα της ζωής μας ή τελικά η Ιχθυοκαλλιέργεια αποδειχτεί πολύ ενδιαφέρουσα (πράγμα που μπορεί να συμβαίνει πράγματι). Καλύτερα όμως θα ήταν να μην αφεθούμε στην τύχη μας και να κάτσουμε συνοδηγοί όταν έχουμε πιει πολύ, να προσπαθήσουμε λίγο παραπάνω στο σχολείο (και να αναβάλλουμε την μποέμικη ζωή για το Πανεπιστήμιο όπου δεν έχουν ακόμη ληφθεί μέτρα!), να φτιάξουμε την εξάτμιση της μηχανής, κλπ. Τελικά, πάνω από όλα έτσι δείχνουμε ότι σεβόμαστε τον εαυτό μας.

Παρεμπιπτόντως, επειδή πολλοί από εσάς πήρατε τηλέφωνο και παραπονεθήκατε γιατί κόψαμε τη λύση του Atlantis σε δύο μέρη, σε αυτό το τεύχος, αφήσαμε ολόκληρη τη λύση του Timelapse (20 σελίδες!) και έτσι δεν χώρεσε οδηγός στρατηγικής, Tips και Netsurfing (φυσικά θα επανέλθουν στο επόμενο τεύχος). Είπαμε, σε αυτή τη ζωή δεν μπορείς να τα έχεις όλα δικά σου!!!

Χρήστος Γληγόρης

Ηλεκτρονικές Ταξιαρχίες

Μετά από τρία χρόνια συνεχούς δράσης στον κόσμο των PC, τα Windows 95 ανανεώνονται. Ο λόγος γίνεται για τη νέα βελτιωμένη έκδοση του λειτουργικού συστήματος, τα Windows 98, η οποία καλείται να προσφέρει υποστήριξη στις τεχνολογίες που αναπτύχθηκαν στο ενδιάμεσο διάστημα των τριών χρόνων. Πέρα από τις βελτιώσεις στο τεχνολογικό profile, τα νέα Windows επιφέρουν σημαντικές αλλαγές στο user interface αλλά και στα συνοδευτικά utitilies που δίνονται μαζί τους.

Σημαντικές αλλαγές έχουν γίνει στην εμφάνιση του desktop των Windows 95. Τα κλασικά εικονίδια του "My Computer" ή του "Recycle Bin" έχουν μετατραπεί σε υπογραμμισμένα links τα οποία ανοίγουν με ένα και μόνο click. Η web-like φιλοσοφία ακολουθείται σε κάθε λειτουργία του desktop των νέων Windows, συμπεριλαμβανομένων των back/forward buttons και icon highlighting. Τα διπλά click εν μέρη έχουν εξαφανιστεί αφού επαναφέρονται με ειδική επιλογή του χρήστη. Οι χρήστες που έχουν συνηθίσει στον τρόπο εργασίας του desktop των Windows 95, μπορούν να επιστρέψουν στο κλασικό στυλ ή ακόμα και να διαμορφώσουν το δικό τους με custom ρυθμίσεις.

Η μετατροπή των Windows 98 σε web browser δεν σταματάει μόνο στη μορφοποίηση του desktop τους. Εχουν επέλθει σημαντικές αλλαγές και στον τρόπο που βλέπει το λειτουργικό τους δίσκους καθώς και τη σύνδεση στο internet. Συγκεκριμένα ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ανοίξει τον explorer - γνωστός ώς file manager - και να δώσει σαν δίσκο όχι ένα λογικό drive, αλλά μια διεύθυνση στο Internet. Ο explorer συνδέεται αυτόματα με το site, επιτρέποντας σας να χειριστείτε τα περιεχόμενα της HTML σελίδας ή του FTP site, σαν να βρίσκονταν στο δίσκο σας.

Τα Windows 98 μπορούν επιπλέον να υποστηρίξουν μια μεγάλη γκάμα περιφερειακών και νέων τεχνολογιών χωρίς τη χρήση επιπλέον drivers. Συγκεκριμένα αναγνωρίζονται οι DVD δίσκοι και κάρτες γραφικών που χρησιμοποιούν τις νέες θύρες AGP (Accelerated Graphics Port). Επιπλέον αναγνωρίζονται τα περιφερειακά τύπου USB καθώς και η λειτουργία OnPower που διαθέτουν τα ATX motherboards, η οποία ανοίγει τον υπολογιστή σε χρόνο μηδέν για τη χρήση του σαν τηλεφωνητή ή fax. Επιπλέον βελτιστοποίηση υπάρχει και στον πυρήνα του λειτουργικού όπου ουσιαστικά εδραιώνεται η χρήση του 32 bit κώδικα. Ο kernel υποστηρίζει και τις MMX επεκτάσεις όπου αυτό είναι δυνατό, σαν ένδειξη πραγματικής ανανέωσης. Η διαχείριση του σκληρού δίσκου γίνεται με το FAT 32. Το συγκεκριμένο File System - που χρησιμοποιήθηκε και στα Windows 95 OSR 2 - μπορεί να διαβάσει δίσκους άνω των 2 GB χωρίς την αναγκαστική δημιουργία partitions και να χρησιμοποιήσει τον ελεύθερο χώρο με μεγαλύτερη αποτελεσματικότητα.

Πέρα από την αναβάθμιση του desktop και των drivers, τα Windows 98 προσφέρουν μια αρκετά πρωτοποριακή λειτουργία, την Multi Monitor Support. Με βάση αυτή μπορείτε να συνδέσετε στον υπολογιστή σας μέχρι και 8 διαφορετικές οθόνες, όπου κάθε μια να δουλεύει σε διαφορετική ανάλυση. Φανταστείτε να παίζετε 8 παιχνίδια ταυτόχρονα, αφού τόσο οι πολλαπλές οθόνες όσο και τα πολλά USB Joysticks σας το επιτρέπουν!

Τα Windows 98 θα περιέχουν και ειδικά utilities τα οποία θα βοηθούν τον χρήστη να ρυθμίσει σωστότερα το σύστημα του, με συνεπή βελτιστοποίηση των επιδόσεων του. Ορισμένα από αυτά είναι το Win98 TuneUp, το System Troubleshooter, το System File Checker κ.λ.π. Με βάση τα παραπάνω, τα Windows 98 θα τραβήξουν το ενδιαφέρον των περισσότερων χρηστών που μάλλον θα προβούν σε αναβάθμιση τους. Το μόνο που μένει είναι να περιμένουμε έως τον Δεκέμβριο για να δούμε τί μας επιφυλάσσει ο Bill.

Δημήτρης Χρυσοχού



MLS-LASERLOCK



ΕΛΛΗΝΙΚΗ
ΔΙΕΘΝΗΣ
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ

ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ για δισκέτες & CD-ROM, ΠΑΡΑΓΩΓΗ CD-ROM GLASS MASTER - STAMPER - PRESSING - PRINTING

ΕΞΑΓΕΤΑΙ ΣΤΗ ΔΙΕΘΝΗ ΑΓΟΡΑ



INTERACTIVE DICTIONARY
ΑΓΓΛΟΕΛΛΗΝΙΚΟ ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ ΥΠΕΡΛΕΞΙΚΟ

- ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ **1.500.000** ΛΕΞΕΙΣ ΜΕ **250.000** ΛΗΜΑΤΑ
- ΟΙ ΛΕΞΕΙΣ ΕΞΕΤΑΖΟΝΤΑΙ ΣΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΠΙΘΑΝΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΜΕ ΑΝΑΛΟΓΕΣ **ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ-ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ**
- ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΟΡΟΛΟΓΙΑ, ΣΗΜΕΡΙΝΕΣ ΣΕ ΧΡΗΣΗ ΛΕΞΕΙΣ ΑΓΓΛΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ, ΠΛΟΥΣΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ ΟΡΟΛΟΓΙΑ



ΝΕΟ ΛΕΞΙΚΟ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ
το λεξικό-σταθμός στην Ελληνική λεξικογραφία

- **ΕΤΥΜΟΛΟΓΙΚΟ, ΕΡΜΗΝΕΥΤΙΚΟ, ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΚΟ**
- ΠΕΡΙΕΧΕΙ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 85.000 ΛΕΞΕΙΣ, ΕΤΥΜΟΛΟΓΗΜΕΝΕΣ ΚΑΙ ΕΡΜΗΝΕΥΜΕΝΕΣ.
- ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΑΠΟ 300.000 ΦΡΑΣΕΙΣ-ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ.
- ΔΙΑΘΕΤΕΙ ΠΕΡΙΠΟΥ 1.200.000 ΛΕΞΕΙΣ.



ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΙ ΟΔΗΓΟΙ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ (5 CD-ROM)

ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΟΥ ΟΝΕΙΡΟΥ, ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΠΙΣΗΜΟΥΣ ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΥΣ ΟΔΗΓΟΥΣ ΤΟΥ Ε.Ο.Τ. ΕΛΑΤΕ ΝΑ ΓΝΩΡΙΣΟΥΜΕ ΤΗΝ ΚΡΗΤΗ, ΤΙΣ ΚΥΚΛΑΔΕΣ, ΤΑ ΔΩΔΕΚΑΝΗΣΑ, ΤΑ ΙΟΝΙΑ ΝΗΣΙΑ, ΤΑ ΝΗΣΙΑ ΤΟΥ Β.Α. ΑΙΓΑΙΟΥ & ΤΗ ΧΑΛΚΙΔΙΚΗ.



Ελληνική Μυθολογία
Ενα ταξίδι φαντασίας...

ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗ ΘΕΟΓΟΝΙΑ, ΤΗΝ ΤΙΤΑΝΟΜΑΧΙΑ, ΤΗ ΓΙΓΑΝΤΟΜΑΧΙΑ, ΤΗΝ ΑΝΘΡΩΠΟΓΟΝΙΑ.

ΖΗΣΤΕ ΤΗΝ ΠΡΟΕΛΕΥΣΗ, ΤΗ ΖΩΗ ΚΑΙ ΤΑ ΚΑΤΟΡΘΩΜΑΤΑ ΤΩΝ ΔΩΔΕΚΑ ΟΛΥΜΠΙΩΝ ΘΕΩΝ.

ΘΑΥΜΑΣΤΕ ΤΟΥΣ ΜΥΘΙΚΟΥΣ ΗΡΩΕΣ ΤΩΝ ΑΡΧΑΙΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ ΚΑΙ ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΗ ΜΥΘΙΚΗ ΕΛΛΑΔΑ.



ΠΑΤΜΟΣ ΚΑΙ ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ

ΜΑΘΕΤΕ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΓΙΟ ΙΩΑΝΝΗ ΤΟΝ ΘΕΟΛΟΓΟ, ΤΗ ΖΩΗ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΠΑΤΜΟ ΚΑΙ ΟΛΑ ΟΣΑ ΤΟΥ ΑΠΟΚΑΛΥΨΕ Ο ΘΕΟΣ.

ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΠΟΥ ΣΥΝΕΒΗΣΑΝ ΚΑΙ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΜΒΟΥΝ ΕΠΙ ΤΩΝ ΗΜΕΡΩΝ ΜΑΣ.



Προσκύνημα στο ΑΓΙΟΝ ΟΡΟΣ

ΛΟΓΟΣ ΠΕΖΟΣ ΚΑΙ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΣ, ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΣΥΝΘΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΣΚΗΝΕΣ ΒΙΝΤΕΟ, ΣΕ ΣΥΝΔΥΑΣΜΟ ΜΕ ΤΗ ΒΥΖΑΝΤΙΝΗ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΑΝΥΨΩΝΟΥΝ ΤΟΝ ΘΕΑΤΗ ΣΕ ΜΕΤΟΧΟ ΤΟΥ ΕΚΕΙ ΤΟΠΟΥ, ΤΟΥ ΕΚΕΙ ΤΡΟΠΟΥ, ΤΟΥ ΒΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΕΚΕΙ ΤΕΧΝΗΣ.

ΕΠΙΣΗΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ:



- ΜΕΓΑΣ ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ (Η εποποιία του Ελληνισμού)
- ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΙΣΤΟΡΙΑ (Ενα ταξίδι στο χρόνο)
- ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΙΑ 2002
- Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΗΣ ΧΗΜΕΙΑΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΠΕΙΡΑΜΑΤΑ
- ΠΡΟ-ΣΧΟΛΕΙΟ ΜΑΘΑΙΝΩ ΝΑ ΜΕΤΡΩ

ΝΔΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΙΤΛΩΝ - ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: MLS ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ Α.Ε.
ΡΑ: ΑΛ. ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ 34 - 54639 - ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ - ΤΗΛ: 031/868900, 845845 - FAX: 031/868912
ΟΚ/ΜΑ ΑΘΗΝΩΝ: ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 32 - 10433 - ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ: 01/5224152, 5247930 - FAX: 01/5247930
e-mail: mls@compulink.gr



NEWS

USB Joystick

Παρά την αλματώδη ανάπτυξη των περισσοτέρων περιφερειακών για PC, το πολυτιμότερο εργαλείο του gamer, το Joystick, έχει μείνει για πολύ καιρό έξω από τον χώρο. Οι χρήστες που θέλουν να συνδέσουν περισσότερα από δύο joysticks αναγκάζονται στη χρήση switching boxes ή περιφερειακών όπως το Advanced Gravis GRiP. Το USB (Universal Serial Bus) σύντομα πρόκειται να λύσει αυτό το πρόβλημα, αφού επιτρέπει με τη χρήση ενός hub, να συνδέσετε περισσότερα από 4 joysticks σε έναν υπολογιστή.

Πριν από λίγο καιρό, η Thrust Master παρουσίασε το "TOP GUN", ένα USB Joystick που συνεργάζεται άψογα με τα Win95. Το πρώτο αξιοσημείωτο χαρακτηριστικό του "TOP GUN" είναι η ευκολία εγκατάστασης. Το μόνο που χρειάζεται ο υπολογιστής σας είναι να υποστηρίζει το USB καθώς και το USB patch της Microsoft για τα Win95. Τα Windows αμέσως ανακαλύπτουν πώς έχετε συνδέσει ένα νέο περιφερειακό, όπως το TOP GUN πάνω στο Universal Serial Bus και σας προτρέπουν στην εγκατάσταση των drivers του.



Το TOP GUN έχει και μερικά αρνητικά χαρακτηριστικά. Τα σημαντικότερα από αυτά είναι ότι το DOS το υποστηρίζει μόνο μέσα από τα Windows και ότι δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί παράλληλα με throttle ή πετάλια. Τα θετικά του στοιχεία είναι η καλή αίσθηση στον χειρισμό, το εύκολο calibration και το χαμηλό κόστος.

Η 3Dfx μήνυσε την SEGA



Πρόσφατα η 3Dfx interactive υπέβαλε μήνυση στην SEGA, ζητώντας αποζημίωση πολλών εκατομμυρίων δολαρίων.

Η 3Dfx κατηγορεί την SEGA, ότι παραβίασε το συμβόλαιο τους και δεν χρησιμοποίησε τα δικά της graphics chips στο νέο της μηχάνημα. Από τον Μάρτιο του 1997 η 3Dfx είχε ξεκινήσει τη δημιουργία ενός νέου chipset βασισμένο στην τεχνολογία του Voodoo, για τη χρήση στη νέα κονσόλα της SEGA. Το Ιούλιο η 3Dfx σταμάτησε τις προσπάθειες της πάνω στο νέο chip, μετά από διαπίστωση ότι η SEGA δεν ήταν διατεθειμένη να το χρησιμοποιήσει. Στις 23 Ιουλίου ξεκίνησε η διαδικασία της αγωγής.



Multimedia Notebook

από την Informatics

Ενα νέο note-book, το Ice Traveller II παρουσιάζει η γνωστή ελληνική εταιρεία Informatics. Το Ice Traveller II είναι ειδικά σχεδιασμένο για τους χρήστες που επιθυμούν αξιοπιστία και ότι καλύτερο από άποψη τεχνολογίας. Τα χαρακτηριστικά του είναι τα εξής: Οθόνη 12 passive & active matrix, κάρτα γραφικών με 2 MB και windows accelerator, CD-ROM 16x και ενσωματωμένο floppy, δυνατότητα ενσωμάτωσης επεξεργαστών Pentium μέχρι και 200 MHz με MMX, επιλογή δίσκων έως και 3.2 GB και ενσωματωμένο touch pad. Στον ενσωματωμένο εξοπλισμό του περιλαμβάνονται κάρτα ήχου, μικρόφωνα, ηχεία και κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG-ZV Port. Χρησιμοποιεί μπαταρίες ιόντων λιθίου. Ολα τα Traveller στη βασική τους σύνθεση περιλαμβάνουν 256 burst cache, 16 MB RAM, δυνατότητα επέκτασης 128 MB, FDD 1.44 MB, LCD indicator display, VGA 32 bit, 2 slots PCMCIA, μετασχηματιστή, καλώδιο, τσάντα μεταφοράς, Windows 95 και προαιρετικά Docking Station για την κάλυψη άλλων απαιτήσεων. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Informatics στα 27 16 340 για την Αθήνα και 55 10 59 για τη Θεσ/κη.





Mediastore

Ενα νέο κατάστημα άνοιξε τις πόρτες του για να δεχτεί όλους τους Gamers και PC Manicas της Αθήνας και όχι μόνο. Στο MediaStore θα βρείτε μεγάλη ποικιλία σε τίτλους για PC και κονσόλες και μάλιστα σε χαμηλές τιμές. Επιπλέον υπάρχουν αναλώσιμα, περιφερειακά, συνδρομές στο Internet, περιοδικά Ελληνικά ή Ξένα καθώς και τεχνικά βιβλία. Η εγγραφή στο Club του MediaStore είναι δωρεάν, ενώ κάθε μέλος έχει έκπτωση και δυνατότητα δοκιμής των παιχνιδιών στο κατάστημα. Οσο αφορά το φθινόπωρο, το MediaStore έχει υποσχεθεί εκπλήξεις όπως διαγωνισμούς, party, εβδομάδα προσφορών κ.λ.π. Βρίσκεται στην Καλλιθέα Λυκούργου 9799 και Σιβιτανίδου κοντά στον Ηλεκτρικό σταθμό. Τηλ/fax: 9560789.

E-Motion

Η σύμπραξη τριών επιχειρηματικών δυνάμεων, του Ομίλου Quest, Μαρινοπούλου και Παλαιολόγου, δημιούργησε την E-Motion η οποία καλείται να προσφέρει υπηρεσίες στον χώρο της ψηφιακής τεχνολογίας.

Συγκεκριμένα η ίδρυση της E-Motion απαντάει στην ανάγκη του καταναλωτή για την αγορά ηλεκτρονικών υπολογιστών, περιφερειακών, τυποποιημένων προγραμμάτων, υπηρεσιών κινητής τεχνολογίας κ.λ.π από ένα δίκτυο εξειδικευμένων καταστημάτων. Τα πέντε πρώτα καταστήματα E-Motion θα λειτουργήσουν εντός αυτού του μήνα στην Αθήνα και Θεσσαλονίκη, ενώ η ανάπτυξη της E-Motion με τη μέθοδο του franchising θα γίνει σύντομα σε όλη την Ελλάδα.

Open Arcade Architecture



Η NEC ανακοίνωσε πως αποφάσισε να γίνει μέλος στο σωματείο "Open Arcade Architecture" της Intel, το οποίο προωθεί ιδέες και προϊόντα στις arcade κονσόλες. Το σωματείο ανακοίνωσε πώς ανάμεσα στα μέλη του βρίσκονται γνωστές εταιρείες όπως η Namco, η Eidos και η Sony.

Σύστημα ασφάλειας για τα NT



Η εξάπλωση των NT στο σύνολο των επιχειρήσεων έκανε αναγκαία την εγκατάσταση και εφαρμογή συστημάτων για την ασφάλεια των δικτύων. Η Microsoft προτείνει λοιπόν τις λύσεις της Mission Critical Software που εδρεύει στο Χιούστον του Τέξας και αντιπροσωπεύεται στην Ελλάδα από την Syntax. Η Misson Critical έχει αναπτύξει δύο συστήματα μοναδικής λειτουργικότητας που καλύπτουν τις ανάγκες ασφάλειας και διαχείρισης των NT δικτύων. Συγκεκριμένα τα δίκτυα είναι τα εξής: Enterprise Administrator και SeNTry. Το Enterprise Adminstrator υλοποιεί την ασφάλεια των NT ανάλογα με τη φυσική δομή των δικτύων της επιχείρησης. Το SeNTry είναι ένα σύστημα ελέγχου των log files το οποίο βοηθά στην επιτήρηση και την πρόβλεψη πιθανών προβλημάτων στη λειτουργία του δικτύου. Τα προϊόντα της Mission Critical τα προσφέρει δωρεά για δοκιμαστική χρήση ενός μηνός η SYNTAX πληροφορική, τηλ 6542626, fax 6540486.

Εξάπλωση OTEnet



Η OTEnet ένας από τους μεγαλύτερους Internet Providers της Ελλάδας, προχωράει σε υλοποίηση μιας προηγούμενης εξαγγελίας της σύμφωνα με το Εκτελούμενο Επιχειρησιακό της Σχέδιο. Μέσα στις αρχές Σεπτεμβρίου ανακοίνωσε την έναρξη λειτουργίας εννέα νέων κόμβων του δικτύου στις πόλεις, Βόλο, Καλαμάτα, Κόρινθο, Κέρκυρα, Ξάνθη, Ερμούπολη Σύρου, Χαλκίδα, Λαμία και Χανιά. Το κόστος κλήσης για τους χρήστες που καλούν από την αστική περιοχή των παραπάνω πόλεων θα είναι αστική χρονοχρέωση.

Εκτός από τις παραπάνω πόλεις, η Εταιρεία αποφάσισε τη δημιουργία ενός ακόμα κόμβου στην Κοζάνη, στοχεύοντας στην ενισχυμένη παρουσία της στον χώρο της Βόρειας Ελλάδας για την ικανοποίηση των αναγκών των χρηστών Internet της περιοχής. Επίσης έχουν ολοκληρωθεί και οι εργασίες εμπλουτισμού κάποιων από τους ήδη λειτουργούντες κόμβους. Ετσι αυξήθηκε ο αριθμός πελατών της OTEnet στην Αθήνα, Θεσσαλονίκη, Πάτρα, Μυτιλήνη και Ρόδο. Συγκεκριμένα μετά την τελευταία αναβάθμιση, ο συνολικός αριθμός modems του δικτύου της ανέρχεται στα 720 από 406 που ήταν μέχρι τώρα.

Τέλος το Διοικητικό συμβούλιο της OTEnet αποφάσισε τη σύνδεση του δικτύου με την Ευρώπη με κύκλωμα ταχύτητας 2Mbps παράλληλα προς το κύκλωμα των 2 Mbps των ΗΠΑ. Η σύνδεση αυτή θα ολοκληρωθεί μέσα στον Νοέμβριο.

Σύντομα νέα

- Η 3Dfx ανακοίνωσε ότι η Γερμανική κατασκευάστρια miroMEDIA θα κατασκευάσει τη δική της 3Dfx κάρτα την miroHIGHSCORE 3D. Η miroHIGHSCORE 3D βασίζεται στο Voodoo και δουλεύει σε συνεργασία με την υπάρχουσα κάρτα γραφικών. Αντίθετα από τις άλλες Voodoo κάρτες, η miroHIGHSCORE 3D διαθέτει 2MB μνήμης για τις εικόνες και το Z-Buffering και 4MB για τα textures. Επιπλέον διαθέτει εξόδους S-Video και TV (PAL/NTSC).

- Η Metropolis ανακοίνωσε δύο νέα παιχνίδια, το "Reflux" και το "The Prince & The Coward". Το πρώτο είναι 3D action strategy ενώ το δεύτερο point'n' click animated graphics.

- Η Westwood Studios ανακοίνωσε το "Command & Conquer Assault Pack", που περιλαμβάνει το Command & Conquer Gold και το Covert Operations mission disk. Το C&C gold θα υποστηρίζει Win95, θα έχει νέα SVGA γραφικά και head-to-head αναμετρήσεις μέσα από το internet. Το Covert Operations θα περιέχει 15 αποστολές και 10 multi-player maps.

- Η Electronics Arts ανακοίνωσε 10 computer games τα οποία θα υποστηρίζουν το Voodoo graphics accalerator. Επτά από αυτά θα είναι optimized για την 3Dfx τεχνολογία: NBA LIVE 95, Need For Speed 2 SE, NHL 98, Wing Commander: Prophecy, FIFA:Road to World Cup 98, Nuclear Strike και Longbow 2. Τα άλλα τρία Madden NFL 98, το Andretti Racing και το Motor Racer θα υποστηρίζουν το 3Dfx μέσω του Direct 3D.

Παρουσίαση

GARDENING

ΤΟΥ Δ. ΧΡΥΣΟΧΟΥ

Όχι, δεν έχει σχέση με την κηπουρική. Το Gardening είναι μια ετήσια συγκέντρωση computer users και demo groups από όλη την Ελλάδα με στόχο τη διεξαγωγή διαφόρων διαγωνισμών. Στην ουσία πρόκειται για ένα underground computer πάρτι, που έχει μεταβεί σε θεσμό και στη χώρα μας. Στο εξωτερικό, αυτού του είδους διαγωνισμοί γίνονται σε συχνότερη βάση, δίνοντας την ευκαιρία στους game developers να εντοπίσουν και να αρπάξουν μερικά από τα ταλέντα που παρευρίσκονται στον χώρο.

Φέτος το Gardening 97 πραγματοποιήθηκε στις 29-30-31 Αυγούστου, στο Πανεπιστήμιο της Πάτρας, λίγα χιλιόμετρα έξω από την πόλη. Διοργανωτές του ήταν το demo group "Deus" το οποίο πρωτοστατεί τα τελευταία χρόνια στον χώρο. Οι διαγωνισμοί που συμπεριλάμβανε το Garndening 97 ήταν Doom deathmatch, Demos, Wild Demos, Music, Animation και δημιουργία HMTL σελίδας.

Ο χώρος λίγα μέτρα έξω από το θέατρο όπου διεξάγεται ο διαγωνισμός θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ώς παραδεισένιος. Δέντρα, θέα στη θάλασσα, καθαρός αέρας, χώμα και πάνω από όλα αυτά, ο μπλε ουρανός, θύμιζε πως βρισκόμουν σε διακοπές σε κάποιο νησί.

Δύο βήματα δίπλα, μέσα στον χώρο του διαγωνισμού, το σκηνικό άλλαζε ριζικά. Μια τεράστια αίθουσα μέσα στο βαθύ μαύρο, γεμάτη με υπολογιστές, καλώδια και ότι είδους ηχοσύστημα θα μπορούσε να φανταστεί ο κάθε ένας, έδενε βασιλικά το παρόν σε πλήρη αντιδιαστολή με το έξω τοπίο. Στον χώρο παρευρίσκονταν πάνω από 60 υπολογιστές ανεπτυγμένοι σε 5 τεράστιες σειρές, ο ένας δίπλα στον άλλο. Ολοι συνδέονταν μεταξύ τους με κάρτες δικτύου, δημιουργώντας ιδανικές συνθήκες για τους multiplayer τίτλους.

Από τους 60, οι 50 υπολογιστές διέθεταν ηχοσύστημα σαλονιού 150 watt ο κάθε ένας και όχι απλά ηχειάκια. Τα ηχοσυστήματα θα μπορούσαν να καλύψουν συναυλία του Michel Jackson. Φυσικά οι διοργανωτές είχαν εξασφαλίσει στον χώρο ένα σύστημα 800 watt που θα κάλυπτε τις ανάγκες τους διαγωνισμού. Η πρώτη μέρα, Παρασκευή, καταναλώθηκε στο στήσιμο των μηχανημάτων και τη λύση του προβλήματος της πτώσης τάσης.

Ο πρώτος διαγωνισμός, το Doom deathmatch, ξεκίνησε το Σάββατο μετά από καθυστέρηση μερικών(!) ωρών και κράτησε μέχρι την Κυριακή το μεσημέρι. Οι υποψήφιοι παίκτες δήλωσαν συμμετοχή στους οργανωτές και χωρίστηκαν σε ομάδες. Το μεσημέρι του Σαββάτου κύλησε ομαλά με τον διαγωνισμό του Doom σε εξέλιξη και συζητήσεις των υπόλοιπων παρευρισκομένων σε διάφορα θέματα computers.

Ο δεύτερος διαγωνισμός, των Demos, που είναι και η ψυχή του Gardening ξεκίνησε αργά το βράδυ μετά από καθυστέρηση μερικών ωρών. Σχεδόν όλοι οι επισκέπτες άρπαξαν την καρέκλα τους και βρήκαν μια θέση μπροστά στη σκηνή όσο πιο κοντά γινόταν στον τεράστιο projector που θα έδειχνε τα Demos. Μέσα σε απόλυτο σκοτάδι και σιγή αναμονής, ακούστηκε το trance μουσικό θέμα και εμφανίστηκαν οι πρώτες σκηνές του demo των Helix (Αθηναϊκό Demo Group). Ακολούθησε το group του Harlick (Θεσσαλονίκη), το demo των διοργανωτών Deus (Πάτρα) και τέλος των Demaniacs (Λαμία). Σε αυτό τον διαγωνισμό πρώτοι βγήκαν για τρίτη συνεχή χρονιά οι Deus, δεύτεροι οι Helix, τρίτοι οι Demanics και τέταρτο το group του Harlick.

Στη συνέχεια ακολούθησε ο μουσικός διαγωνισμός στον οποίο συμμετείχαν 24 μουσικοί. Τα θέματα κάλυπταν διάφορα είδη μουσικής όπως trance, rock, ορχηστρική κ.λ.π. Μετά το πέρας του διαγωνισμού που κράτησε μέχρι αργά το βράδυ, οι περισσότεροι αποφάσισαν να αποσυρθούν στα ιδιαίτερα τους (sleeping bags), κάποιοι να γράψουν λίγο κώδικα, άλλοι να παίξουν παιχνίδια και κάποιοι λιγοστοί να παρακολουθήσουν τις ολονύχτιες προβολές των Alien II και Independence Day (τί άλλο;).

Οι υπόλοιποι διαγωνισμοί εξελίχθηκαν μέχρι το απόγευμα της Κυριακής. Μετά το πέρας του τελευταίου διαγωνισμού, ανακοινώθηκαν τα αποτελέσματα, οι νικητές πήραν τα δώρα τους (modems και εγγραφές στο Internet) και ο κάθε ένας άρχισε να ετοιμάζεται για τον δρόμο της επιστροφής. Στον γυρισμό, οι επισκέπτες του Gardening κατέλαβαν το μισό τρένο, και επιπλέον έδειχναν σαν εξωγήινοι φορώντας όλοι τις ίδιες μπλούζες (από το G97), κουβαλώντας ΠιΣιά και οθόνες και μιλώντας για "περίεργα" κομπιουτερίστικα θέματα που πάντως δεν είχαν σχέση με το Excel ή το Word.

Η συμμετοχή στο Gardening είναι σίγουρα μια ξεχωριστή και ανεπανάληπτη εμπειρία. Είναι το ιδανικό μέρος για να δημιουργηθούν γνωριμίες από όλα τα μέρη της Ελλάδος και να ανταλλαχτούν e-mails. Είναι μια γιορτή της πληροφορικής και του gaming, που σίγουρα θα ελκύσει τον κάθε ένα μας.



Aliens Online



Το Aliens Online είναι ένα 3D shooter με σενάριο βασισμένο στη δημοφιλή ταινία Aliens. Αν και θεωρούμε σίγουρο πως την έχετε δεί (πάνω από πενήντα φορές), υπενθυμίζουμε ότι το σενάριο της εξελίσσεται στον διαστημικό σταθμό LV-246 όπου μια ομάδα καταδρομέων με αρχηγό την Sigourney Weaver προσπαθούν να εξαρθρώσουν μια σπείρα από aliens.

Τώρα ήρθε η σειρά σας να ξεκινήσετε μια αντίστοιχη αναμέτρηση σε έναν άλλο διαστημικό σταθμό, τον LV246B, όπου έχει γίνει εισβολή από τα ίδια aliens. Ενα χαρακτηριστικό σημείο του παιχνιδιού είναι ότι μπορείτε να πάρετε το μέρος μιας εκ των δύο πλευρών, καταδρομέων ή Aliens. Κάθε πλευρά έχει τα δικά της ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Τα Aliens για παράδειγμα κινούνται πολύ γρήγορα άλλα έχουν περιορισμένο οπλισμό (τα νύχια τους). Οι καταδρομείς έχουν μεγαλύτερη ποικιλία όπλων όπως φλογοβόλα, χειροβομβίδες, καραμπίνες κ.λ.π, αλλά κινούνται πολύ πιο αργά, έτσι ώστε να υπάρχει ισορροπία μεταξύ των αντίπαλων πλευρών.

Τα aliens έχουν σαν βασικό στόχο να προστατεύσουν τη βασίλισσα και τα αβγά της. Ωστόσο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς αποκτάτε νέες δυνάμεις θα παρουσιαστεί η ευκαιρία να γίνετε εσείς η νέα βασίλισσα. Ενας commando ξεκινά από πολύ χαμηλά, ενώ μπορεί να γίνει και ο αρχηγός, με δυνατότητα να διατάζει τους υπόλοιπους. Στην περίπτωση των καταδρομέων μόνο η συνεργασία φέρνει αποτέλεσμα.





Το παιχνίδι είναι προοπτικής πρώτου προσώπου. Η μηχανή που χρησιμοποιεί, μοιάζει περισσότερο με του 3DRealms παρά του Quake. Οι σκηνές είναι ευδιάκριτες, φωτεινές και η κονσόλα διαφορετική για τους Aliens και τους Commandos. Τα ηχητικά εφέ είναι και αυτά πολύ καλά, με πλήθος εφέ όπως εκρήξεις αλλά και τον ambient βουβό θόρυβο του σταθμού. Υποστηρίζονται μέχρι 100 παίκτες σε δίκτυο. Αναμένεται να παρουσιαστεί το Δεκέμβριο με πέντε επιπλέον αποστολές

Seven Kingdoms





Το Seven Kingdoms είναι ένας νέος τίτλος real-time turnbased στρατηγικής, ο οποίος αναπτύχθηκε από την Enlight Software και παρουσιάζεται από την Interactive Magic. Παρά το γεγονός ότι μοιάζει αρκετά με το Warcraft II, δίνει μεγάλη σημασία και στις όψεις του παιχνιδιού που δεν έχουν να κάνουν με μάχες, όπως γίνεται στους τίτλους τύπου Civilization.

Η υπόθεση του Seven Kingdoms θα φανεί γνώριμη στους φανατικούς του Civilization. Θα πρέπει να επιλέξετε ένα από τα εφτά βασίλεια: Κινέζους, Πέρσες, Γιαπωνέζους, Ελληνες, Νορμανδούς, Βίκινγκς και Mayans, με στόχο να κατακτήσετε τον υπόλοιπο κόσμο. Ξεκινάτε από ένα μικρό χωριό που έχετε σαν βάση, το οποίο επεκτείνετε εφαρμόζοντας τα στρατηγικά σας σχέδια. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα χρειαστεί να εκπαιδεύσετε τους αγρότες, αναθέτοντας τους καθήκοντα αρχηγών, εργατών, ερευνητών, αλλά και να δημιουργήσετε στρατούς που θα αναμειχθούν σε μάχες με τους αιμοβόρους εχθρούς. Η διαχείριση των πόρων παίζει ζωτικό ρόλο στο Seven Kingdoms. Οι πόροι μπορούν να καταναλωθούν από την κοινωνία που διοικείτε ή να ανταλλαγούν στις αγορές.



Μπορείτε να δημιουργήσετε καραβάνια τα οποία μεταφέρουν αγαθά από μια περιοχή σε μια άλλη. Εάν για παράδειγμα έχετε πλεόνασμα σιδήρου και άμεση ανάγκη από χαλκό, μπορείτε να στείλετε ένα καραβάνι σε κάποια άλλη αγορά για να κάνει την ανταλλαγή. Στο παιχνίδι υπάρχουν και τα λεγόμενα command centers, κέντρα από τα οποία λαμβάνετε αποφάσεις. Το κάθε κέντρο έχει συγκεκριμένη εμβέλεια, με αποτέλεσμα τα χωριά που βρίσκονται σε μεγάλη απόσταση από το κέντρο να είναι λιγότερο δεκτικά στις εντολές σας. Τα command centers διοικούνται από ανθρώπους (αγρότες) που έχουν ειδικευτεί στην αρχηγία. Το Seven Kingdoms διαθέτει και μερικά στοιχεία, όπως κατασκόπους που μπορούν να σαμποτάρουν την παραγωγή ενός ξένου προϊόντος, διαφωνίες μεταξύ των αγροτών κ.λ.π που αυξάνουν τον βαθμό πρωτοτυπίας του. Υποστηρίζει multiplayer δράση μέσα από modem, δίκτυο, σειριακή, internet, γραφικά υψηλής ποιότητας σε SVGA κάρτες (800x600), τυχαία συμβάντα όπως σεισμούς, ή φωτιές αλλά και δυναμικά εξελισσόμενες καιρικές συνθήκες.



Trespasser: Jurassic Park

Το Trespasser: Jurassic Park είναι η ψηφιακή συνέχεια της γνωστής ταινίας Jurassic Park: The Lost World. Πρόκειται για ένα 3D τίτλο γεμάτο με καινοτομίες στα γραφικά, στο gameplay και στον σχεδιασμό του, που κάνει τα υπόλοιπα παιχνίδια να σας φαίνονται προϊστορικά. Αν και το Trespasser είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, σίγουρα δεν μπορεί να συγκριθεί με τα αντίστοιχα Doom Clones. Δεν βρίσκεστε πλέον μέσα σε διαδρόμους, με πόρτες και εχθρούς κρυμμένους πίσω από αυτές. Η υπόθεση εξελίσσεται μέσα στην πυκνή ζούγκλα, όπου τα πάντα μπορούν να συμβούν. Δεν υπάρχουν προκαθορισμένα μονοπάτια για να διαβείτε, κινείστε όπου θέλετε με βάση το δικό σας εξερευνητικό πνεύμα. Εάν θέλετε να ανεβείτε έναν τοίχο, απλά τοποθετείστε ένα δέντρο πάνω του, σαν ράμπα!





Η Anne είναι ο κεντρικός χαρακτήρας του παιχνιδιού που ταξιδεύει μέσα στα πιο καλοσχεδιασμένα τοπία που έχουμε δει σε computer game. Τα γραφικά του είναι χρόνια μπροστά σε σύγκριση με τα σημερινά games. Καθώς κινείστε μέσα στο δάσος, θα παρατηρήσετε τις ακτίνες φωτός να διαπερνούν τα κλαδιά των δέντρων ως το έδαφος. Το γρασίδι δεν είναι ομοιόμορφο σε όλη του την επιφάνεια, ενώ σηκώνοντας ένα κορμό θα βρείτε λάσπη στην περιοχή που επικάλυπτε. Οι τοίχοι και τα πατώματα δεν είναι πλέον ευθύγραμμα τμήματα δημιουργημένα με τη φοβερή γεωμετρική ακρίβεια που βλέπουμε στα doom clones, ενώ η λάσπη και η σκόνη βρίσκεται σχεδόν παντού.



Το Trespasser διαθέτει ίσως ένα από το πλέον πολύπλοκα μοντέλα φυσικής (physics) εξομοίωσης. Σταθείτε στην κορυφή ενός λόφου, ρίξτε ένα βράχο και δείτε τον να ολισθαίνει στη βουνοπλαγιά. Εαν πέσει στο πόδι ενός δεινόσαυρου τότε αυτός θα το σηκώσει σφαδάζοντας από τον πόνο! Οι δεινόσαυροι φέρονται με ρεαλιστικό τρόπο, όπως για παράδειγμα έχουν ανάγκη για φαγητό, για ασφάλεια και αισθάνονται τον πόνο.

Τα ζώα του δάσους δεν φέρονται με βάση προκαθορισμένα πρότυπα συμπεριφοράς, αλλά αντιδρούν διαφορετικά σε κάθε περίπτωση. Κάθε κίνηση τους (motion) υπολογίζεται με βάση τη δύναμη των μυών, την ευπνάδα αλλά και την τρέχουσα φυσική κατάσταση. Το πλάσμα θα τρέξει σε μια κατεύθυνση ανταποκρινόμενο σε ένα φυσικό ερέθισμα, όπως ήχο για παράδειγμα. Η μηχανή του παιχνιδιού δημιουργεί έναν δυναμικό κόσμο με αντικείμενα που περιέχουν φυσικές διαστάσεις όπως μάζα ή όγκο, τα οποία μπορεί να ανατραπούν, να πέσουν το ένα πάνω στο άλλο ή και να σπάσουν!

Το Trespasser είναι εξαιρετικά ρεαλιστικό. Με όπλα τα εκπληκτικά γραφικά, τη ρεαλιστική φυσική, την αυθεντική εξομοίωση του εξωτερικού περιβάλλοντος και την real-time ανταπόκριση των ζώων σε εξωτερικά ερεθίσματα, αναμένεται να γίνει ένα από τα top games.

Nebula Fighter

Είναι κοινώς αποδεκτό πώς τα shoot em'up είναι μια διαφορετική κατηγορία παιχνιδιών. Οι gamers αφοσιώνονται σε κάθε νέο τίτλο, δίνοντας όλη τους την ενέργεια, ελεύθερο χρόνο και λεφτά (όταν μιλάμε για coin-up') σαν να είναι η πρώτη φορά. Η Ionos πρόκειται να παρουσιάσει ένα από τα καλύτερα side scrolling shoot em'up που έχουμε δει σε PC μέχρι σήμερα, που για πολλούς θα ισοδυναμεί με μια δόση αδρεναλίνης!

Η υπόθεση του παιχνιδιού εκτυλίσεται στο μακρινό μέλλον, όπου μια ομάδα τρομοκρατών έχει κατακτήσει τη γή. Μια εξωγήινη φυλή, οι Venishians, κάνουν το τραγικό λάθος να προσεγγίσουν τη γή και να εξοντωθούν από τους αδυσώπητους τρομοκράτες. Τα διαστημόπλοια τους αναλύονται από τους επιστήμονες, οι οποίοι είναι τώρα σε θέση να παράγουν έναν ολόκληρο στόλο από αυτά, με στόχο την εισβολή στη βάση των Venishians. Εσείς έχετε σαν στόχο να δημιουργήσετε τον δρόμο μέσα στην αμυντική ζώνη των εξωγήινων, ώστε να σας ακολουθήσει ο συμμαχικός στόλος.

Ξεκινώντας το πρώτο επίπεδο, το διαστημόπλοιο σας είναι εφοδιασμένο με τον βασικό οπλισμό. Δεν υπάρχει δυνατότητα να αγοράσετε ή να πουλήσετε όπλα, αφού το παιχνίδι φροντίζει να αναβαθμίζει τον οπλισμό σας όποτε καταστρέφετε τα motherships της κάθε πίστας. Το Nebula Fighter παρουσιάζει και μερικά πρωτόγνωρα χαρακτηριστικά, όπως για παράδειγμα το ότι κάποια όπλα είναι περισσότερο αποδοτικά σε συγκεκριμένους εχθρούς.



Το επίπεδο της νοημοσύνης του αντιπάλου είναι εκπληκτικό. Τα εχθρικά motherships δείχνουν να ελέγχονται από ανθρώπινα χέρια, εκτελώντας πολύπλοκες μανούβρες επίθεσης. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες μαζεύουν διάφορα αντικείμενα, όπως add-on's, power modules, bonus, ασπίδες και credits. Τα add-on όπλα περιλαμβάνουν energy bombs, κατευθυντικούς πυραύλους, pulse canon κ.λ.π. Τα περισσότερο εντυπωσιακά όπλα, που κυριολεκτικά γεμίζουν την οθόνη, τα αποκτάτε καταστρέφοντας το εχθρικό mothership. Η κάθε πίστα προσφέρει νέες προκλήσεις και εντυπωσιακά εφέ.

Η One Reality που ανέπτυξε τον τίτλο (η IONOS το εκδίδει) υποστηρίζει πώς είναι το πρώτο παιχνίδι που όλα τα animated αντικείμενα είναι rendered σε 3D. Το παιχνίδι έχει digitized backgrounds με parallax scrolling, foreground αντικείμενα που δεν έχουν σχέση με την πλοκή, 256 frames για τον κάθε εχθρό, εντυπωσιακά bonuses, εκπληκτικές εκρήξεις, πολλά ηχητικά εφέ, 21 συνολικά πίστες και δυνατότητα για δύο παίκτες ταυτόχρονα. Ούφφ τί άλλο πρέπει να πούμε για να σας πείσουμε;







Θέμα: Multiplayer Games

ΤΟΥ Δ. ΧΡΥΣΟΧΟΥ

Από τα αρχαία χρόνια, η ψυχαγωγία ήταν μια από τις βασικότερες ανάγκες του ανθρώπου. Παλαιότερα, οι νέοι έπαιζαν πλήθος "multiplayer" παιχνιδιών όπως μήλα, κρυφτό, κυνηγητό κ.λ.π. Με τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας και την παρουσίαση των πρώτων video games, όλα τα παραπάνω παιχνίδια έγιναν παρελθόν. Από τα "mutliplayer" παιχνίδια του δρόμου και της γειτονιάς, έγινε μια απότομη μετάβαση σε "singleplayer" καταστάσεις. Ο παίκτης καθισμένος μπροστά από το κουβούκλιο μιας κονσόλας σπαταλούσε μεγάλα ποσά φαιάς ουσίας προσπαθώντας ουσιαστικά να νικήσει μια "χαζή" μηχανή.

Πέρασαν πολλά χρόνια κυριαρχίας των single player παιχνιδιών, ώς ότου ένας τίτλος έφερε τα πάνω κάτω. Ο λόγος γίνεται για το Doom που με την ξεχωριστή graphics engine του και την υποστήριξη multiplayer δράσης, έκανε την πλειοψηφία των χρηστών να ασχοληθούν με αυτό. Ουσιαστικά είχε φτάσει ο καιρός της μετάβασης από το κουβούκλιο της χαζής μηχανής πίσω πάλι στην multi player δράση της "γειτονιάς". Μόνο που σε αυτή την περίπτωση, η "γειτονιά" είναι το δίκτυο των υπολογιστών. Είναι αναμφισβήτητο πώς όποιο και να είναι το επίπεδο της τεχνητής νοημοσύνης ενός παιχνιδιού, είναι αρκετά δύσκολο να ξεπεράσει το αναπάντεχο που προσφέρει ο ανθρώπινος αντίπαλος.

Πώς όμως γίνονται πραγματικότητα τα multiplayer παιχνίδια. Με ποίο τρόπο μπορούν να παίξουν αντίπαλοι, δύο ή περισσότεροι παίκτες. Η λύση του παραπάνω προβλήματος, εντοπίζεται στους διαφορετικούς τρόπους σύνδεσης των υπολογιστών μεταξύ τους. Η υλοποίηση μια τέτοιας ενέργειας γίνεται μέσω διαφόρων καλωδιώσεων όπως null modem, modem - modem, IPX, TCP/IP και Internet Game Site.



Σαν null modem αναφέρεται η σειριακή σύνδεση δύο υπολογιστών. Το μόνο που χρειάζεται είναι να συνδέσετε τις σειριακές θύρες με το null modem και οι υπολογιστές μπορούν πλέον να ανταλλάξουν δεδομένα μεταξύ τους. Τα υπέρ αυτής της λύσης είναι το χαμηλό κόστος και η ευκολία της εγκατάστασης. Τα κατά είναι η χαμηλή ταχύτητα επικοινωνίας και η έλλειψη δυνατότητας να μπει τρίτος στο παιχνίδι.

Στην modem to modem, οι δύο υπολογιστές επικοινωνούμε μεταξύ τους μέσω... modem! Σαν υπέρ έχει μόνο την ευκολία επικοινωνίας, αφού η σύνδεση των υπολογιστών γίνεται μόνο με μια απλή κλήση. Ωστόσο τα κατά είναι πολύ περισσότερα κάνοντας το modem to modem, την έσχατη λύση. Συγκεκριμένα η ταχύτητα επικοινωνίας είναι πολύ μικρή ακόμα και στα 28800 bps, η αξιοπιστία της σύνδεσης ανύπαρκτη - στη μέση του παιχνιδιού μπορεί να πέσει η γραμμή - και δεν μπορεί να μπει τρίτος παίκτης στο παιχνίδι.



Η IPX σύνδεση είναι ότι καλύτερο μπορεί να υλοποιήσει ο χρήστης και χρησιμοποιείται κατά κόρων από τους περισσότερους gamers. Για να μπορέσει να γίνει, χρειάζεται μια κάρτα δικτύου για τον κάθε υπολογιστή, ένα καλώδιο που θα τους συνδέσει και δύο τερματικές αντιστάσεις!. Με ελάχιστο κόστος 7-9.000 ανά άτομο για την αγορά της κάρτας δικτύου, είναι δυνατόν να επιτευχθούν ταχύτητες της τάξης 10 Mbits που κάνουν τα παιχνίδια να πετούν. Τα υπέρ είναι μεγάλη ταχύτητα, η δυνατότητα να συνδεθούν πάνω από δύο υπολογιστές και η πολύ καλή αξιοπιστία της σύνδεσης. Αρνητικά σημεία είναι η δυσκολία εγκατάστασης - κάρτες, καλώδια, drivers - αλλά και το αυξημένο κόστος.

Μια ακόμα λύση για τα multiplayer παιχνίδια είναι η σύνδεση μέσω TCP/IP. Σε αυτή την περίπτωση οι υπολογιστές επικοινωνούν μέσω του internet. Τα υπέρ και κατά είναι παρόμοια με αυτά της modem to modem σύνδεσης, με ένα επιπλέον αρνητικό: την καθυστέρηση στην επικοινωνία που προκύπτει από το ίδιο το internet.



Η τελευταία εκδοχή της multiplayer σύνδεσης είναι τα Internet Game Services. Πρόκειται για sites του internet με ταχύτατους servers, που αναλαμβάνουν τη διεξαγωγή διαφόρων multiplayer παιχνιδιών. Ο κάθε υποψήφιος παίκτης πρέπει να γραφτεί στο site και να δηλώσει συμμετοχή σε κάποιο παιχνίδι. Οταν η δράση ξεκινά, ο server αναλαμβάνει να επεξεργαστεί το μεγάλο φορτίο πληροφοριών - πακέτων - που φτάνουν από τους χρήστες, με στόχο να αυξήσει στο μέγιστο δυνατό την ταχύτητα του παιχνιδιού.

Μερικά από τα γνωστότερα Game Services Sites είναι το TEN και το MPlayer. Το Ten διοργανώνει αναμετρήσεις σε πολλά παιχνίδια όπως Duke Nukem 3D ενώ διαθέτει τα δικαιώματα για μελλοντικούς τίτλους των 3D Realm/Apogee, Blizzard, Domark, Maxis, Microprose, SSI και επιπλέον προσφέρει chat, e-mail, newsgroups και άλλες υπηρεσίες. Το MPLAYER είναι μια υπηρεσία της Mpath Interactive και προσφέρει αναμετρήσεις σε παιχνίδια όπως Command & Conquer, War Craft, Quake, ενώ μπορεί να διοργανώσει αγώνες σε παιχνίδια των Accolade, Bizzard, Eidos, Looking Glass Tech., κ.λπ.

Τα περισσότερα παιχνίδια που κυκλοφορούν σήμερα και που το σενάριο τους το επιτρέπει, προσφέρουν multiplayer δράση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το POD της UbiSoft, το οποίο υποστηρίζει σύνδεση μέσω null modem, modem, IPX, internet και Split screen.

Το Split Screen αποτελεί και αυτό χαρακτηριστικό ενός multiplayer παιχνιδιού, με τη διαφορά ότι παίζεται μόνο σε έναν υπολογιστή. Η οθόνη χωρίζει σε δύο τμήματα (split screen), ένα για τον κάθε παίκτη. Χαρακτηριστικό παράδειγμα ενός τέτοιου τίτλου είναι το Street Racer της UbiSoft, το οποίο υποστηρίζει μέχρι και τέσσερις παίκτες! σε split screen.

Η multiplayer δράση αποτελεί πλέον χαρακτηριστικό των περισσοτέρων σύγχρονων παιχνιδιών. Ελκύει τους περισσότερους gamers που πλέον το αποζητούν. Αν και το Doom έχει τα χρονάκια του, οι deathmatch αναμετρήσεις παίζονται μέχρι σήμερα, με το ίδιο πάθος και ένταση όπως την πρώτη φορά...

MEDIA STORE

COMPUTERS-MULTIMEDIA-HOME GAMES-BOOKS
ΛΥΚΟΥΡΓΟΥ 97-99 & ΣΙΒΙΤΑΝΙΔΟΥ ΚΑΛΛΙΘΕΑ
ΤΗΛ.-FAX: 9560789
ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

INTER NET









ΤΩΡΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ...

THRUSTMASTER ΤΑ ΑΠΟΛΥΤΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΕΦΤΑΣΑΝ



ΠΑΡΕ ΜΕΡΟΣ



PC CD ROM

DIE HARD TRILOGY	9.900	GRAND PRIX 2	12.900
ZORK LEGACY COLLECTION	13.900	INTERSTATE 76	12.500
DARKLIGHT	10.500	USNF 97	11.800
ECSTATICA 2	13.500	COMMANCHE 3	13.500
X COM APOCALYPSE	14.500	TITANIC	11.900
DANGEON KEEPER	12.500	FIFA 97	7.950
MOTORACER	10.500	NBA 97	7.950
ARK OF TIME	12.500	FIFA SOCCER MANAGER	10.500
LBA 2	11.500	PANDEMONIUM	11.900
BEASTS AND BUMPKINS	11.600	ATF	13.500
M1 ABRAAMS (ΕΛΛ. MANUAL)	12.500	A10 CUBA	8.900
LONGBOW AH64	12.500	CHESSMASTER	13.500
FLYING CORPS	12.900	DOOM REPLAY	5.900
XWING VS TIE FIGHTER	14.500	MONKEY ISLAND 1&2	5.500
THEME HOSPITAL	10.500	TIMESHOCK	10.900
NEED FOR SPEED 2	10.900	DIABLO	12.200
OUTLAWS	13.500	UNDER THE KILLING MOON	5.400
TERACIDE	15.500	KIXX ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ	4.600
ATLANTIS	11.900		

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Φ.Π.Α. 18%

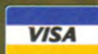


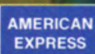




ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΕΚΡΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ CLUB







THE iF-22 RAPTOR SIMULATOR

του Α. Μαύρου

HOUSE: INTERACTIVE MAGIC

FORMAT: WIN95, CD ROM

REQUIREMENTS: Pentium 90, 16MB RAM, CDROM 4x, SVGA 640x480, Keyboard,Mouse.

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD -MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αν δεν τα καταφέρεις, Eject Pilot!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........95%

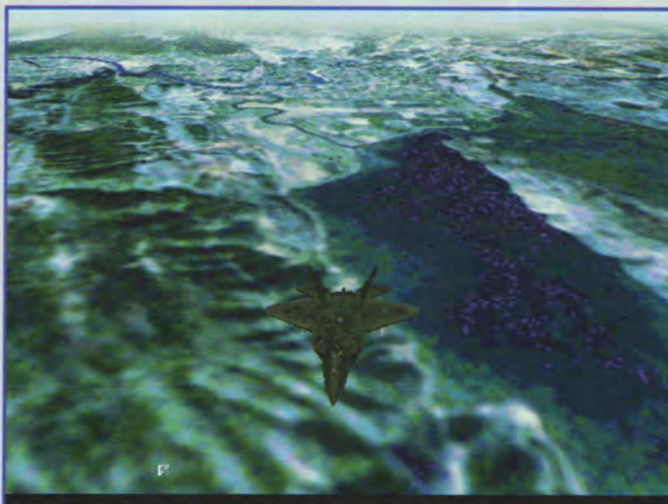
ΗΧΟΣ..................89%

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......97%

ΑΝΤΟΧΗ............96%

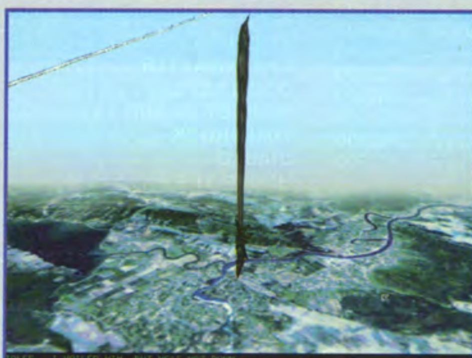
ΓΕΝΙΚΑ: 94%

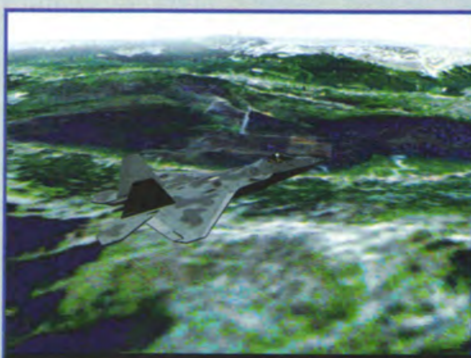
Τους τελευταίους 6 μήνες, έχουν περάσει από τα χέρια μας πολλοί καινούριοι εξομοιωτές πτήσης. Το ερώτημα που έχει τεθεί, πάρα πολλές φορές, είναι: "Μπορεί τελικά να βγει ένας εξομοιωτής που να είναι καλύτερος από αυτόν;" Κάθε ένας μας φαίνεται τελικά καλύτερος από τους προηγούμενους. Αφού νιώθω καμία φορά ότι παίζω το παιχνίδι των εταιρειών και κάθε φορά που γράφω ένα καινούριο review κάνω μία ακόμη διαφήμιση!



Τελικά βλέποντας και τον τελευταίο εξομοιωτή κατέληξα στο εξής συμπέρασμα: Η φαντασία όλων μας είναι τελικά πολύ πιο μικρή από αυτά που μπορούν να μας προσφέρουν οι εταιρείες! Το τελευταίο βήμα στη βιομηχανία εξομοιωτών πτήσης, είναι το THE iF-22 RAPTOR SIMULATOR! Το THE iF-22 RAPTOR SIMULATOR είναι ο νέος εξομοιωτής της Interactive Magic μίας εταιρείας που συνηθίζει να μας δίνει πάντα κάτι καλό! Το THE iF-22 RAPTOR αποτελεί τον πλέον εξελιγμένο εξομοιωτή του είδους, και υπογραμμίζει όλες τις δυνατότητες του νέου αυτού οπλικού συστήματος της USAF. Ο χρήστης καλείται να πετάξει με το F-22, ένα σκάφος που κατασκευάστηκε από την Lockheed-Martin σε αντικατάσταση του F-15 για το Αμερικάνικο Ναυτικό, και έχουν ενσωματωθεί όλα τα τεχνολογικά επιτεύγματα από τα F-15,F-16 και F-117. Ετσι το F-22 είναι ένα μαχητικό από τα πιο γρήγορα (1500 μίλια/ώρα) με μεγαλύτερη ακτίνα δράσης λόγω της έλλειψης μετάκαυσης (Afterburners), αρκετά ευέλικτο, και το πιο βασικό, με δυνατότητες αόρατης πτήσης (Stealth)! Το iF-22 RAPTOR συνδυάζει ακόμη, ένα από τα καλύτερα συστήματα σχεδίασης αποστολών και σεναρίων, αλλά και περιβάλλον φωτορεαλιστικής ποιότητας! Οι κατασκευαστές, κατάφεραν και πήραν τα δικαιώματα χρήσης δορυφορικών εικόνων του πλανήτη μας! Χρησιμοποιώντας αυτές τις εικόνες καθώς επίσης και πραγματικά υψομετρικά δεδομένα, κατάφεραν να αποδώσουν πιστά όλες τις εδαφικές λεπτομέρειες! Ετσι, ότι και να παρατηρήσει ο χρήστης μέσα στα 250000 τετραγωνικά μίλια που προσφέρονται στο σύνολο των αποστολών, είναι απόλυτα αληθινό! Ετσι σε κάθε περίπτωση, ο χρήστης ζει μία πραγματική εμπειρία. Τα σενάρια που είναι διαθέσιμα, παίζονται στη Βοσνία, την Ουκρανία και τον Περσικό Κόλπο. Και στο πλήθος τους οι αποστολές, έχουν μία πληρότητα σχετικά με τις απαιτήσεις του χρήστη. Υπάρχουν αποστολές τακτικής αλλά και ολοκληρωτικών καταστροφών! Ολα αυτά κάνουν το iF-22 RAPTOR να είναι ένα από τους πιο ρεαλιστικούς εξομοιωτές. Ας πάμε όμως τώρα να αναλύσουμε λιγάκι το παιχνίδι.

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ Οπως όλα τα σοβαρά πλέον παιχνίδια, έτσι και το iF-22 RAPTOR συνοδεύεται από ένα Βιβλίο Οδηγιών, το οποίο είναι μεταφρασμένο στα Ελληνικά (από Αερο-

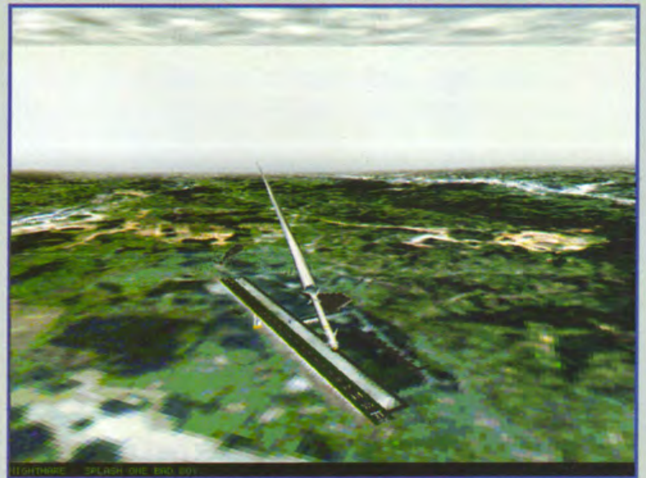


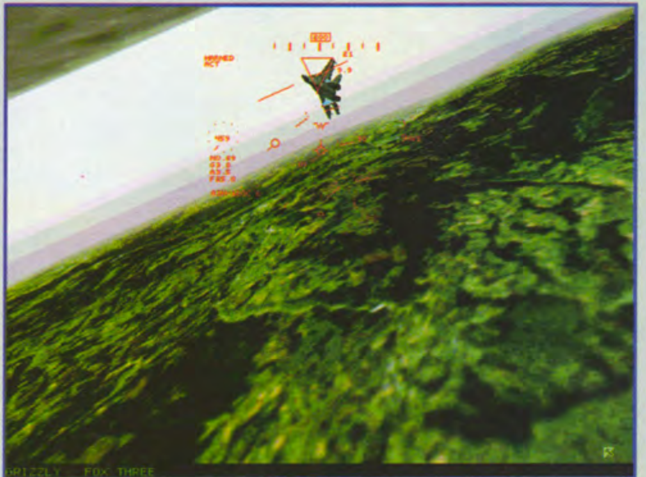


ναυπηγό όπως μας τονίζει η εταιρεία διάθεσης) και δεν θα μπορούσε να είναι διαφορετικά! Με τη βοήθεια του βιβλίου οδηγιών, μπορούμε να μάθουμε ΤΑ ΠΑΝΤΑ σχετικά με το πως θα πετάξουμε αυτό το αεροσκάφος! Ξεκινάει με μία εισαγωγή που περιλαμβάνει από την ιστορία κατασκευής του F-22 έως και τις πρώτες οδηγίες για γρήγορη πτήση αλλά και εμπλοκή με τον εχθρό. Προχωρώντας όμως, υπάρχει ολόκληρο κεφάλαιο με διδασκαλία και γενικές αρχές εξομοίωσης, ένα κεφάλαιο με αναλυτικές οδηγίες για την προετοιμασία του αεροσκάφους πριν σηκωθεί στον αέρα, ένα κεφάλαιο σχετικά με τις διαδικασίες της πτήσης, ένα κεφάλαιο με οδηγίες για όλες τις λεπτομέρειες και τις διαδικασίες μετά (!) την πτήση και ένα κεφάλαιο που αναλύει όλα τα πιθανά σενάρια και τις εκστρατείες (Campaign) του χειριστή! Τελειώνοντας, έχει ένα ολόκληρο κεφάλαιο με εκμάθηση αρχών πτήσης για όσους ήδη είναι έμπειροι χειριστές. Δηλαδή υπάρχει εκμάθηση μέχρι και τεχνικών αερομαχίας. Από ότι θυμάστε ο μοναδικός εξομοιωτής που είχε κάτι ανάλογο ήταν το SUPER EF2000.

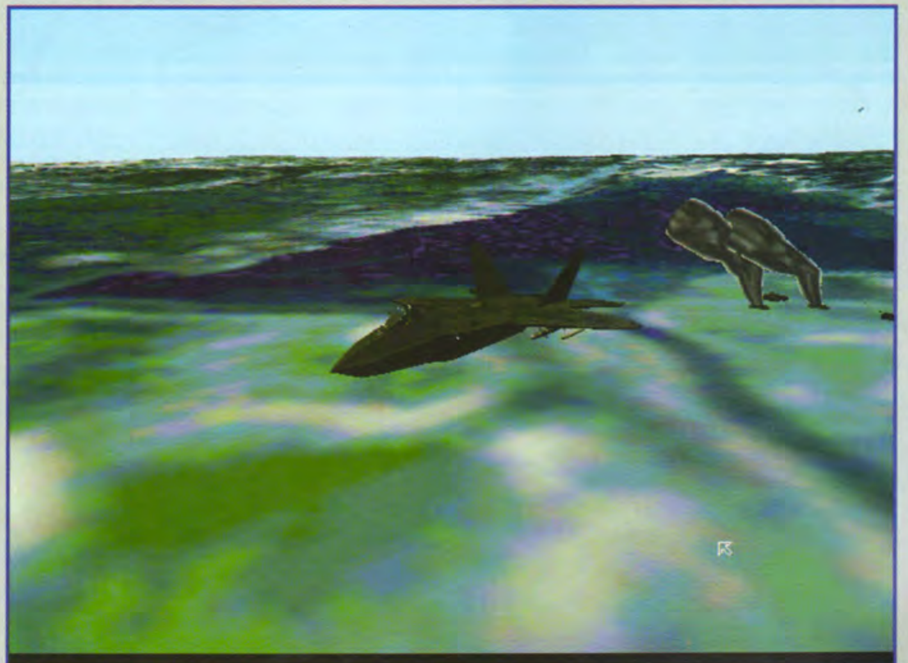
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ Ο έλεγχος του αεροσκάφους είναι πρωτοποριακός και αρκετά εύκολος. Ο χειρισμός γίνεται με Joystick ή με πληκτρολόγιο, αλλά σε συνδυασμό με το ποντίκι μπορούμε να κάνουμε τα πάντα! Τώρα ότι βλέπουμε μέσα στο cockpit το χειριζόμαστε απλά πατώντας με το ποντίκι. Σαν να είμαστε δηλαδή πραγματικά μέσα στο θάλαμο και να απλώνουμε το χέρι μας πάνω στα κουμπιά. Κινώντας τώρα το joystick αριστερά ή δεξιά, το αεροσκάφος κάνει roll. Eνα roll 180 μοιρών φέρνει στο αεροσκάφος σε ανάστροφη θέση. Η μετακίνηση του joystick εμπρός-πίσω μετακινεί το ρύγχος πάνω - κάτω. Ο χειρισμός πάντως είναι από τους πιο "απαλούς" και εύκολους έχουμε συναντήσει ως σήμερα.

ΣΕΝΑΡΙΑ ΚΑΙ ΒΑΘΜΟΙ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ Στο iF-22 RAPTOR σε κάθε φάση του παιχνιδιού, είστε ένας πιλότος με συγκεκριμένο όνομα, καριέρα, και προαποφασισμένο βαθμό δυσκολίας (κάτι που αντιπροσωπεύει την εκπαίδευση, την εμπειρία και τις ικανότητες σας). Οταν αρχικά φορτώνετε το πρόγραμμα, υπάρχουν τρεις διαθέσιμες επιλογές. Μπορείτε να επιλέξετε Αρχάριος πιλότος (Green Pilot), Μέσης εμπειρίας και ικανοτήτων (Average Pilot), Και ένα ακόμη μέλος του Top Gun (Ace Pilot). Το ιστορικό κάθε πιλότου αποθηκεύεται σε ένα φάκελο, τα στοιχεία του οποίου ανανεώνονται έπειτα από κάθε αποστολή. Η διαδικασία αυτή αναπαριστά την εμπειρία που έχετε αποκτήσει κατά τη διάρκεια της καριέρας σας και όχι μόνο στη διάρκεια μίας μεμονωμένης αποστολής ή καμπάνιας. Αυτό φυσικά σημαίνει ότι αν προαχθείτε σε μία αποστολή, τον βαθμό τον διατηρείτε και σε όλες τις υπόλοιπες που θα επιχειρήσετε στη συνέχεια.



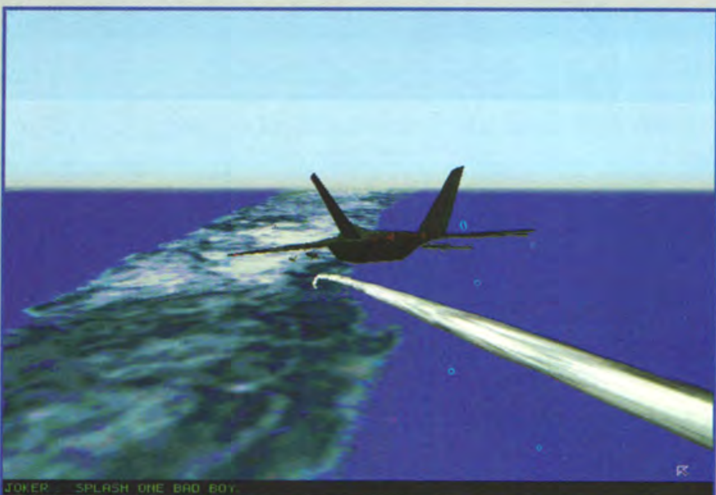


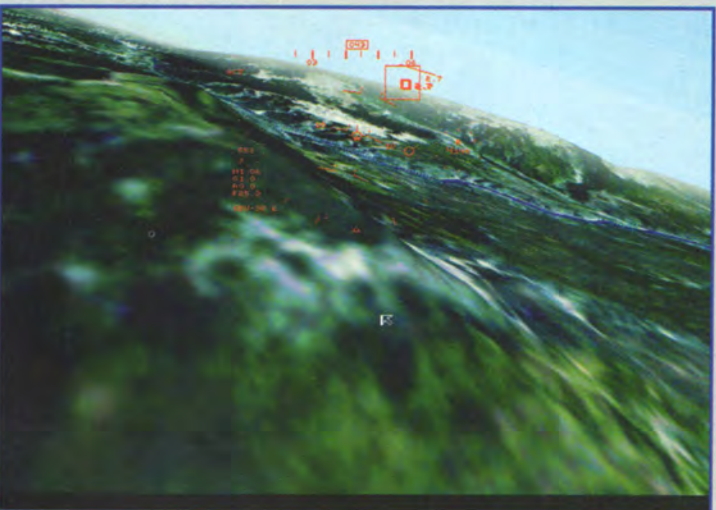
ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑ Τι να πούμε τελικά και για τα γραφικά; Ένα ακόμη κλασικό ερώτημα που πλανάται με κάθε εξομοιωτή είναι το γνωστό: Που θα πάει τελικά; Κάθε φορά θα βλέπουμε και κάτι καλύτερο; Και ως που; Μάλλον ώσπου να βλέπουμε τις τέλειες παραστάσεις! Σαν να είμαστε πραγματικά μέσα στο αεροσκάφος! Με την 32bit πρόσβαση, οι οδηγοί του συστήματος που χρησιμοποιούνται πλέον, είναι κάθε φορά και πιο εξελιγμένοι έτσι ώστε να παρέχουν τις καλύτερες δυνατές αναλύσεις με τις μεγαλύτερες δυνατόν ταχύτητες. Οι οδηγοί του DirectX προορίζονται για την υποστήριξη υψη-



λής ποιότητας γραφικών, ήχου και παιχνιδιού σε δίκτυο, κάτω από περιβάλλον Windows95. Αν δεν τους έχετε εγκαταστημένους στο σύστημά σας, κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης σας δίνεται η δυνατότητα να τους εγκαταστήσετε. Ακόμη το iF-22 RAPTOR παρέχει και ένα τελείως καινούριο πρόγραμμα, το Indeo. Το Indeo είναι ένα πρόγραμμα ψηφιακού βίντεο που αναπτύχθηκε από την Intel και είναι πλέον απαραίτητο για την απεικόνιση κινούμενων εικόνων και βίντεο στο iF-22 και μπορεί να χρησιμεύσει σαν εφαρμογή υψηλών επιδόσεων "πολυμέσων" σε περιβάλλον Windows95. Φυσικά όλα αυτά προϋποθέτουν κάποιες συγκεκριμένες απαιτήσεις για το σύστημά σας. Το iF-22 για να τρέξει χρειάζεται Windows95 και τουλάχιστον Pentium 90MHz, 16 MB RAM, CDROM 4x,







SVGA 640x480, Keyboard,mouse. Βέβαια θα καταλάβατε πως θα πηγαίνει με αυτά τα στοιχεία, αφού η εταιρεία εκτός από κάποια άλλα στοιχεία που δίνει ως προτεινόμενα, έχει και τρίτο επίπεδο απαιτήσεων που τις ονομάζει ιδανικές (...) αλλά τα στοιχεία αυτά θα τα δώσουμε αναλυτικά παρακάτω.

ΑΕΡΟΜΑΧΙΕΣ ΣΕ ΔΙΚΤΥΟ Υπάρχει ακόμη η επιλογή παιχνιδιού σε δίκτυο, η οποία είναι πραγματικά πάρα πολύ καλή. Κατ' αρχήν μπορείτε να πετάξετε σε αερομαχία με πολλούς διαφορετικούς παίκτες όπου όλοι όσοι συμμετέχουν αντιμετωπίζουν όλους τους υπόλοιπους σε μία μάχη ένας εναντίον όλων. Όπως είναι φυσικό, σε αυτή την περίπτωση έχετε μία πολύ καλή ευκαιρία να επιδείξετε τις πτητικές αλλά και τις μαχητικές σας ικανότητες. Κάθε αεροσκάφος ξεκινά από διαφορετική γωνία του πεδίου μάχης και με συγκεκριμένο οπλισμό. Στην περίπτωση που "αδειάσετε" όλα τα όπλα σας πάνω στους αντιπάλους σας μπορείτε να ανεφοδιαστείτε σε κάποια φιλική βάση. Κατά τη διάρκεια όλης της διαδικασίας όμως είστε ιδιαίτερα ευάλωτοι, και αυτό το γνωρίζουν οι αντίπαλοι... Υπάρχει ακόμη και ένα δεύτερο σενάριο, το "Capture the Flag" κατά το οποίο υπάρχει σύγκρουση δύο ομάδων. Κάθε παίκτης που συμμετέχει είναι απαραίτητα μέλος μίας ομάδας, είτε της κόκκινης είτε της μπλε. Το πεδίο μάχης περιλαμβάνει ένα αεροδρόμιο για τους κόκκινους, ένα για τους μπλε καθώς και ένα ουδέτερο. Τελικός σκοπός του σεναρίου είναι να αποκτήσετε την αεροπορική υπεροχή, πάνω από την ουδέτερη αεροπορική βάση και στη συνέχεια να πετύχετε ώστε τα (ελεγχόμενα από τον υπολογιστή) μεταγωγικά C-17 που διαθέτετε να προσγειωθούν στην ουδέτερη βάση και να την καταλάβουν. Οπως ήδη έχετε καταλάβει, το iF-22 RAPTOR είναι ένας εξομοιωτής με πάρα πολλές δυνατότητες, που σίγουρα, θα αργήσετε πολύ να τον αντικαταστήσετε. Τελειώνοντας, θα επισημάνω κάτι και είναι κάτι που έχουμε ξαναπεί. Το iF-22 RAPTOR δεν είναι παιχνίδι! Είναι ένας πραγματικός εξομοιωτής πτήσης, που μπορεί να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις ακόμη και των πιλότων! Θα μάθετε τα πάντα για το αεροσκάφος σας αλλά και για τα περισσότερα μαχητικά αεροσκάφη που πετάνε και μπορεί να συναντήσετε στον αέρα. Θα μάθετε τις δυνατότητες σας και των αντιπάλων. Θα μάθετε τα πάντα για τον οπλισμό σας, έτσι ώστε να χρησιμοποιήσετε το σωστό όπλο, τη σωστή στιγμή. Θα μπορέσετε να πετάξετε με όλες τις δυνατές καιρικές συνθήκες και όλες τις ώρες της ημέρας. Φορέστε τη στολή σας, το κράνος σας, μελετήστε πολύ καλά τον χάρτη πλοήγησης και θα τα πούμε στον αέρα...





ACE VENTURA

του Γιώργου Κ. Κατσώτη

HOUSE:	7th LEVEL
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/66, 8MB RAM, CD-ROM 2.x, Windows 3.1 ή Windows '95
ΔΙΑΘΕΣΗ:	ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Γκόμενες, κίνδυνος, χαμένα ζώα... Μια συνηθισμένη μέρα για τον Ace Ventura

ΓΡΑΦΙΚΑ	82%
ΗΧΟΣ	80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	78%
ΑΝΤΟΧΗ	70%

ΓΕΝΙΚΑ: 78%

Σίγουρα όλοι θα γνωρίζετε τον Τζιμ Κάρρεϋ. Αν όχι τότε θυμηθείτε ποιος έπαιζε τον Γρίφο στο Batman, τον τρελαμένο στο Cable Guy, τον τρομερό τύπο στη Μάσκα κ.ά. Αλλά επειδή το USER δεν ασχολείται με τον κινηματογράφο αλλά με τα παιχνίδια για PC ας δούμε τι γίνεται με το Ace Ventura... Το θέμα του παιχνιδιού είναι παρμένο από την αντίστοιχη ταινία Ace Ventura: Pet Detective. Αν και λίγο παλιό, σίγουρα είναι ένα παιχνίδι που αξίζει την προσοχή σας. Ας μην ξεχνάμε ότι η 7th LEVEL μας έχει χαρίσει τρομερά παιχνίδια όπως το αξεπέραστο Complete Waste of Time και το The Quest of the Holly Grail των αμίμητων Monty Python.

Στο παιχνίδι υποδύεστε τον Ace Ventura, ένα ντετέκτιβ ο οποίος είναι ειδικευμένος στην ανεύρεση και προστασία των ζώων.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο αποτελεί μείγμα platform και adventure. Τα γραφικά είναι καρτουνίστικα και πιο συγκεκριμένα στο στυλ του Arcade America, ένα στυλ το οποίο καθιέρωσε η ίδια η 7th LEVEL. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένοι και οι διάλογοί τους πολύ διασκεδαστικοί. Την παράσταση βέβαια κλέβει ο Ace Ventura, ο οποίος εκφράζεται αλλά και αντιδρά με τον ίδιο παράδοξο τρόπο. Οπου και αν βρίσκεστε κάντε κλικ σ' όλα τα σημεία του χώρου γιατί πάντα υπάρχει κάτι κρυμμένο. Μπορεί να μην χρειαστείτε τίποτε από αυτά που θα εμφανιστούν στην οθόνη, είναι όμως κάτι παραπάνω από σίγουρο πως θα γελάσετε μ' αυτά που συμβαίνουν. Ο ήχος κινείται σε επίσης ικανοποιητικά επίπεδα ενώ το gameplay είναι ακριβές και εύκολο στο χειρισμό του. Οι σκηνές animation είναι καλοσχεδιασμένες ενώ το γέλιο εκτός από εγγυημένο είναι και άφθονο...



Αν δεν σας πειράζει να υποδύεστε ένα τύπο ο οποίος κυκλοφορεί συνεχώς με μία μαϊμού στο πλευρό του, φοράει κιτσάτα χαβανέζικα πουκάμισα, χρωστάει ενοίκια 2 ετών στο σπιτονοικοκύρη του και μιλάει λες και έχει καταπιεί μία καμούτσα μουρουνέλαιο ενώ ταυτόχρονα μασάει τσίχλα και επάγγελμά του είναι να διασώζει ζώα που έχουν απαχθεί, τότε ο Ace Ventura είναι ο ΗΡΩΑΣ σας... Στο παιχνίδι έχετε να αντιμετωπίσετε διάφορους (και αρκετά







γραφικούς εχθρούς) όπως τη διαβολική Odora, ένα αποτυχημένο μιμητή του Κουστώ, τον Jacques Dumanque, ένα Τούρκο λαθρέμπορο (τι άλλο θα μπορούσε να ήταν) ζώων, ένα σπιτονοικοκύρη πουσας μισεί κ.ά. Βέβαια στο παιχνίδι δεν έχετε μόνο ορκισμένους εχθρούς αλλά και πιστούς φίλους. Εχετε στο πλευρό σας τον Spike, μία πανέξυπνη μαϊμού και τον Woodstock (αλήθεια το Woodstock σας θυμίζει τίποτε;), ένα αμετανόητο hippie που θα σας βοηθήσει πολλές φορές στις αποστολές σας. Το παιχνίδι χωρίζεται σε 2 "επίπεδα", adventure και platform arcade. Κατ' αυτό τον τρόπο άλλες φορές θα κινείστε σε διάφορους χώρους, θα μιλάτε με κόσμο, θα λύνετε κάποιους γρίφους (αρκετά εύκολους) και θα κάνετε κάποιες ενέργειες, ενώ άλλοτε θα πρέπει να ξεπεράσετε επιτυχώς κάποιες δοκιμασίες ώστε να φέρετε σε πέρας την αποστολή σας.

Η ποικιλία είναι ένα από τα κυριότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Θα πρέπει να εξερευνήσετε περισσότερες από 60 τοποθεσίες ταξιδεύοντας από την Τούνδρα της Αλάσκας έως τη Volcania και την αφιλόξενη Βαυαρία. Θα κάνετε ενδιαφέρουσες γνωριμίες με εξωτικές καλλονές οι οποίες θα φορούν καυτά μπικίνι αλλά θα πρέπει να θυμάστε πάντα ότι έχετε μία αποστολή να φέρετε εις πέρας. Γι' αυτό μην ξεχαστείτε...

Μία σειρά από δοκιμασίες σας περιμένουν, στοιχείο που κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον του παιχνιδιού. Θα οδηγήσετε ταχύτατα snowmobil, firejets, θα κολυμπήσετε στο βυθό του Ωκεανού και θα συναντήσετε το Ναυτίλο του Nemo, θα τρίψετε τις μύτες σας με Εσκιμώες παρθένες (καλά αυτές δεν εξαφανίστηκαν μαζί με τους δεινόσαυρους πριν από εκατομμύρια χρόνια;), θα υποστείτε τα απάνθρωπα μαρτύρια του επίσης απάνθρωπου Mr. Shickadance, θα παλέψετε με μία πανέμορφη ΞΑΝΘΙΑ Βαυαρή (ακούγεται πολύ ενδιαφέρον) κ.ά. Ο καρτουνίστικος κόσμος του Ace Ventura είναι πραγματικά πολύ ενδιαφέρων.



Μία σειρά από γελοία γεγονότα και καταστάσεις όπως επίσης και μία σωρεία από απίθανους τύπους θα παρελάσουν από μπροστά σας, προσφέροντάς σας πολλές στιγμές άφθονου γέλιου και διασκέδασης.

Να θυμάστε πάντα ότι το παιχνίδι βασίζεται στο παράδοξο και στο κωμικό. Γι' αυτό το λόγο, όσο πιο περίεργα το παίξετε, τόσες περισσότερες είναι οι πιθανότητες να το τελειώσετε επιτυχώς. Ο Ace Ventura είναι ένας διαφορετικός ντετέκτιβ από τους συνηθισμένους. Μιλάει περίεργα, φέρεται ακόμα πιο περίεργα, κατά κάποιο ανεξήγητο τρόπο είναι πάντα άφραγκος και μπλέκει πάντα σε φασαρίες. Αρκετά ενδιαφέρων δε νομίζετε;

Θα λέγαμε πως το Ace Ventura είναι ένα πολύ διασκεδαστικό και ενδιαφέρον παιχνίδι. Τα cartoon γραφικά του, οι παράδοξες καταστάσεις και οι διάφορες διασκεδαστικές δοκιμασίες που πρέπει να ξεπεράσει ο γραφικότατος Ace Ventura, είναι μερικοί μόνο από τους λόγους για τους οποίους ξεχωρίζει το παιχνίδι. Ρίξτε του μία ματιά (ίσως και δύο) αξίζει τον κόπο... και το γέλιο.









Koala Lumpur: Journey to the Edge.

της Μαρ. Χρυσοχού

HOUSE:	id
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/100, 8MB RAM, 40MB HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Παιχνίδι που συσχετίζει μύγες, φέσια και διαλογισμό...

ΓΡΑΦΙΚΑ	86%
ΗΧΟΣ	80%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81%
ΑΝΤΟΧΗ	82%

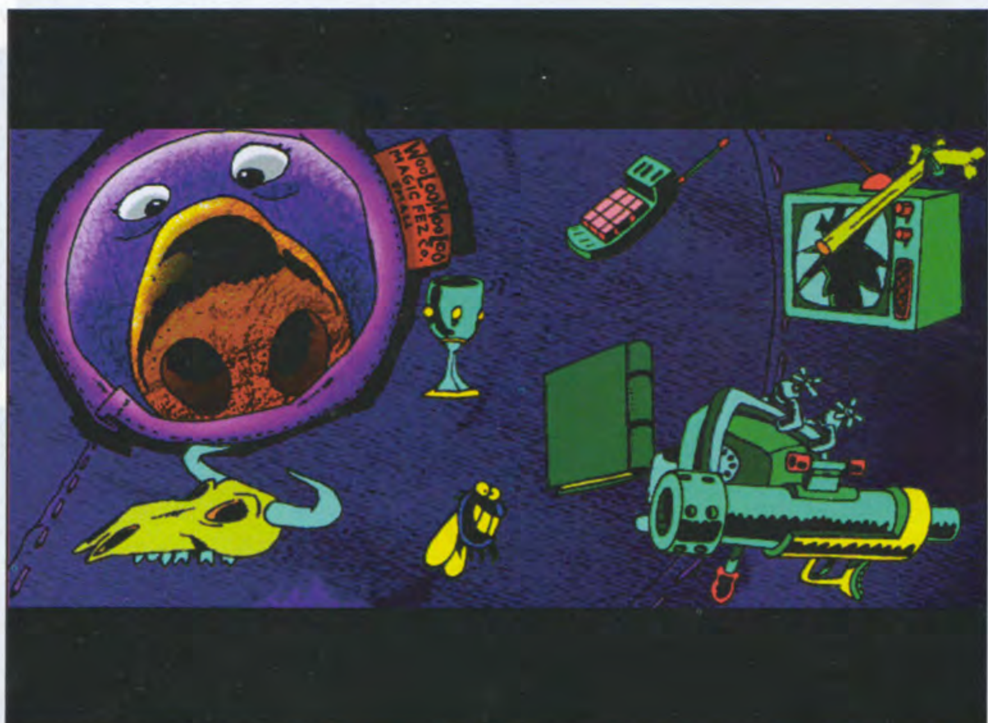
ΓΕΝΙΚΑ: 82%

Θέλετε να δείτε ποια σχέση υπάρχει μεταξύ ενός Κοάλα και του μυστικισμού; Θέλετε να δείτε ποια η σχέση μίας μύγας με τον εγκέφαλο ενός σκύλου; Θέλετε να δείτε πώς αισθάνεται μία μύγα όταν πρέπει να σηκώσει ένα βαρύ αντικείμενο και μάλιστα όταν αυτή η μύγα είστε εσείς; Κι ακόμα, μήπως είστε λάτρης των cartoons; Το παιχνίδι Koala Lumpur: Journey to the Edge σας μεταφέρει σε έναν κόσμο παράδοξων καταστάσεων, όπου η μυστικιστική φιλοσοφία συνεργάζεται με ένα ανατολίτικο ιπτάμενο χαλί για να βοηθήσουν ένα Κοάλα, μία μύγα και έναν σκύλο να σώσουν το σύμπαν από το... δυσοίωνο μέλλον του.



Πως όμως ξεκίνησε η όλη ιστορία: το Koala Lumpur διαλογίζεται, προσπαθώντας να διώξει έναν ενοχλητικό στομαχόπονο, που του έχει προκληθεί πιθανά, από μία κακή στροφή συμπαντικών γεγονότων. Στην προσπάθειά του αυτή, διαβάζει ένα γραπτό που κρύβεται μέσα στο φέσι του και και χωρίς να το θέλει ξεκινά μία κατακλυσμική αλυσιδωτή αντίδραση. Οπως το προκάλεσε, έτσι πρέπει να το σταματήσει κι από δω λοιπόν ξεκινά η περιπέτεια και το ταξίδι στους τέσσερις κόσμους, όπου με την παρέα του ψάχνουν να βρουν τα κομμάτια ενός παπύρου που περιέχει τη λύση. Αν αποτύχει να βρει τα κομμάτια και να ενώσει τον πάπυρο, τότε θα απελευθερωθεί από τη διάστασή του ο κακός Macho de Nada, ο οποίος θα ενεργοποιήσει την "Κωμική Αποκάλυψη" και θα καταστρέψει τον κόσμο των cartoons. Το παιχνίδι είναι πραγματικά πολύ ευχάριστο και απλό στη χρήση του. Το Κοάλα, ήδη στην αρχή της υπόθεσης, σας καθοδηγεί πως να κάνετε χρήση του inventory - που είναι το φέσι του-, και πως να χρησιμοποιείτε τη μύγα, περιμένοντας να εγκρίνει μία προς μία τις δοκιμές σας. Μετά από αυτό, είστε έτοιμοι να σώσετε το σύμπαν περνώντας μέσα από έναν σωρό αστείων καταστάσεων. Μην ξεχνάτε πως στον κόσμο των cartoons, οι καταστάσεις αντιμετωπίζονται με χιούμορ, γι' αυτό μην πιέζετε τον εαυτό σας, η λύση μπορεί να είναι απρόσμενα αστεία! Οι επιλογές δεν είναι ενεργές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού αλλά αρκεί ένα απλό









πάτημα του Esc για να τις δείτε: νέο παιχνίδι, σώσιμο παιχνιδιού, εμφάνιση παλαιού παιχνιδιού, ενεργοποίηση background ήχου, ετικέτα κατασκευής του Koala Lumpur, επιστροφή στο παιχνίδι και έξοδος από το παιχνίδι. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά, ακόμα και σε close-up σκηνές σε πρόσωπα η περιστατικά και εδώ αποδεικνύεται η εμπειρία της παραγωγού εταιρείας Broderbund, η οποία μας έχει παρουσιάσει μερικά από τα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια για Pc. Ο ήχος είναι απόλυτα ταιριαστός με το σενάριο και τις εικόνες και περισσότερο εντυπωσιακά είναι τα ακουστικά εφέ που συνοδεύουν τη χρήση διαφόρων αντικειμένων. Τι να πούμε βέβαια για το σενάριο, το οποίο είναι ευρηματικότατο και αντάξιο παιχνιδιού με cartoons. Τα διάφορα αντικείμενα που θα βρείτε στις διαδρομές σας, θα σας φανούν χρήσιμα αργά ή γρήγορα για την πορεία του παιχνιδιού. Ο παίκτης λοιπόν, καλείται να υποδυθεί τον ρόλο της μύγας, η οποία επικοινωνεί με το Κοάλα όποτε υπάρχει ανάγκη. Η μύγα μαζεύει από τη διαδρομή όλα τα χρήσιμα αντικείμενα και τα αποθηκεύει μέσα στο φέσι του Κοάλα, απ' όπου και τα παίρνει όταν χρειάζεται. Λόγω του μικροσκοπικού μεγέθους της, έχει τη δυνατότητα να χώνεται σε τρύπες και κλειδαρότρυπες και γενικά σε σημεία απρόσιτα για τους μεγαλόσωμους φίλους της. Το Koala Lumpur, ακούσιος υποκινητής της καταστροφής του σύμπαντος, είναι ένας διεθνούς φήμης μάγος, αγαπητός στους κοσμικούς κύκλους και λάτρης της βραδινής ακριβής διασκέδασης... Το τρίτο και πολύτιμο μέλος της παρέας είναι ο Dr. Dingo Tu- far, ένας ιδιόρρυθμος επιστήμονας με τη μορφή σκύλου, διψασμένος για περιπέτεια και με αρκετά καυστικό χιούμορ. Για να χρησιμοποιηθούν οι γνώσεις του Dr. Dingo, χρειάζεται να μπαίνει η μύγα μέσα στο μυαλό του και να χρησιμοποιεί ιδέες και λέξεις. Εδώ σας επιφυλάσσονται αρκετές κωμικές καταστάσεις...



Σε κάθε κόσμο που θα βρεθείτε, σας περιμένει κι από ένας χαρακτήρας, ο οποίος με αποκαλύψεις ή χρήσιμα αντικείμενα θα σας βοηθήσει να βρείτε τα κομμάτια του παπύρου.

Στους κόσμους ταξιδεύετε μέσω του Διακοσμικού Μεταφορέα, ένα όχημα που ταυτόχρονα είναι και το σπίτι του Κοάλα. Μέσα στο όχημα βρίσκεται ένας χάρτης με όλες τις γνωστές γωνιές του σύμπαντος, τις οποίες πρέπει να επισκεφτείτε. Αυτές είναι: Το νησί του Dingo, όπου πρέπει να απελευθερώσετε τον Dr. Dingo από το σημείο που κλειδώθηκε κατά τη διάρκεια κάποιου πειράματος. Για να το καταφέρετε αυτό, πρέπει να ανακαλύψετε τη μυστική είσοδο στο εργαστήριο του Dr. Dingo και μετά να κάνετε χρήση των μηχανημάτων του. Αφού τον απελευθερώσετε, είστε έτοιμοι να ταξιδέψετε σαν ομάδα, σε έναν από τους υπόλοιπους κόσμους. Η χώρα των χαμένων πραγμάτων, είναι ο τόπος όπου μπορείτε να βρείτε κάθε χαμένο αντικείμενο όπως συσκευές τηλεόρασης, κλειδιά, λεφτά, κάλτσες και ότι άλλο βάλει ο νους σας. Χρειάζεται βέβαια αρκετή εξερεύνηση και υπομονή για να τα βγάλετε πέρα με τους λαβυρίνθους αλλά στο τέλος θα ανταμειφθείτε. Το ποτάμι της συνείδησης, είναι ένα σουρεαλιστικό πάρκο θεραπείας, που διοικείται από έναν γυναικείο χαρακτήρα, άσο στα ψυχολογικά παιχνίδια σκέψης. Το μάτι στον Ουρανό, είναι ένας τεχνολογικά εξελιγμένος διαστημικός σταθμός και κατοικείται από το πιο έξυπνο κορίτσι όλου του κόσμου. Τυχαίνει όμως, να αισθάνεται κάπως μόνη και να στήνει παγίδες σε κάθε περαστικό του σύμπαντος, με σκοπό να τον μετατρέψει σε νέο της φίλο. Το παιχνίδι έρχεται σε δύο εκδόσεις: για Windows 3.1 και Windows '95. Η εγκατάστασή του στο σύστημα σας είναι πολύ απλή, αλλά υπάρχουν και αναλυτικές οδηγίες στο φυλλάδιο που συνοδεύει το παιχνίδι. Αν δεν έχετε ξαναπαίξει παιχνίδι περιπέτειας, το Koala Lumpur: Journey to the Edge είναι σχεδιασμένο για να δυσκολεύει αλλά και να διασκεδάζει ταυτόχρονα. Είναι λοιπόν μία καλή αρχή! Τελειώνοντας, πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι μας ενθουσίασε σε κάθε τομέα. Ας ελπίσουμε ότι η Broderbund θα συνεχίζει να μας γεμίζει με εκπλήξεις.





Beasts and Bumpkins

του Δημ. Χρυσοχού

HOUSE:	Electronic Arts
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM, Win 95, Direct
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Αρκετά καλό.

ΓΡΑΦΙΚΑ...........88%
ΗΧΟΣ.................85%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......87%
ΑΝΤΟΧΗ...........87%
ΓΕΝΙΚΑ: 86%

Η Electronic Arts παρουσιάζει το Beasts and Bumpkins, ένα αξιόλογο παιχνίδι στρατηγικής με όμορφα γραφικά και πολύ ευχάριστο gameplay. Εξορισμένοι από το βασίλειό σας, αποφασίζετε να οργανώσετε τους χωρικούς σας, με στόχο να ανακτήσετε τις παλιές σας δυνάμεις. Ετσι λοιπόν με όπλα τους ανθρώπους σας και δύο τρεις κοτούλες που φτιάχνουν φρέσκα αβγά, δημιουργήστε μια δυνατή κοινωνία. Οι εχθροί παραμονεύουν.



Το Beasts and Bumpkins είναι ένα παιχνίδι το οποίο προσπαθεί να εισβάλει στον ήδη κορεσμένο χώρο στρατηγικής. Οι οιωνοί ωστόσο δείχνουν ότι θα τα καταφέρει αρκετά καλά, αφού διαθέτει όλα τα χαρακτηριστικά που μπορεί να φέρουν ένα παιχνίδι στην κορυφή.

Το παιχνίδι διαθέτει 30 αποστολές, που απαιτούν τόσο πολεμική στρατηγική όσο και διαχειριστικές ικανότητες. Στην αρχή ενός επιπέδου σας ανατίθεται μια αποστολή. Αρχικά η βασική σας απασχόληση αφορά την απλή επιβίωση, την ανάπτυξη καθώς και τη διαχείριση της οικονομίας. Οσο αυξάνονται οι ικανότητές σας, γίνονται πιο δύσκολες και περισσότερο προκλητικές.

Για την επιβίωση των αποίκων σας θα πρέπει να λάβετε υπ' όψιν ορισμένους παράγοντες, όπως για παράδειγμα την ποιότητα ζωής τους. Οσο πίο ευτυχισμένοι τόσο περισσότερο χρόνο ζουν και τόσο περισσότερο προσφέρουν. Οταν είναι λυπημένοι στέκονται τριγύρω χωρίς να κάνουν τίποτε και πεθαίνουν. Χρήματα κερδίζετε μέσω των κατασκευών αλλά και της επέκτασης. Συγκεκριμένα μπορείτε να καλλιεργήσετε τα κτήματά σας, να θρέψετε ζώα και να πουλήσετε τα προϊόντα σας, να αυξήσετε τους φόρους ή και να βρείτε θησαυρούς! Οι άποικοι σας χωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες ανάλογα με τις δραστηριότητές τους. Οι Male Peasants για παράδειγμα κτίζουν κτίρια, συλλέγουν τη σοδειά και με κατάλληλη εκπαίδευση αποδίδουν και στις πολεμικές μονάδες. Οι Woman Peasants αρμέγουν αγελάδες, συλλέγουν τη σοδειά του καλαμποκιού και ρίχνουν τα μήλα από τα δέντρα. Τα Girls And Boys αφοσιώνονται στην εξερεύνηση και στη βοσκή των αγελάδων κ.λ.π. Τον κάθε άποικο τον διατάζετε ξεχωριστά. Ωστόσο όποτε δεν του έχετε δώσει μια εντολή, αυτός ακολουθεί κάποιες προτεραιότητες που εσείς έχετε ορίσει π.χ. άρμεγμα, μάζεμα μήλων, συγκομιδή δημητριακών, κατασκευή-επισκευή κτιρίων, προστασία ατόμων, κτιρίων ή ακόμα και να μείνει ακίνητος! Ο χρόνος στο Beasts and Bumpkins εξομοιώνεται με μεγάλη λεπτομέρεια. Εκτός από το γεγονός ότι ξημερώνει και νυχτώνει - όπου οι χωρικοί πάνε για ύπνο - υπάρχουν και αλλαγές εποχών με φυσικά επακόλουθα στη βλάστηση. Την άνοιξη για παράδειγμα θα πρέπει να σπείρετε τους σπόρους, το καλοκαίρι να ασχοληθείτε με τη διαχείριση του χωριού σας, το φθινόπωρο να μαζέψετε τη σοδειά και το χειμώνα... απλά να τον βγάλετε.



Στο χωριό σας μπορείτε να κτίσετε κοτέτσια ώστε να ξεκινήσετε την παραγωγή ψωμιού και γάλατος, καλύβες χωρικών για τη διαμονή τους, συντεχνίες που μαθαίνουν στους χωρικούς διάφορες τέχνες, αρτοποιείο, φάρμα ζώων, οικόπεδα με στάρι, φράκτες, πύλες, πηγάδια κ.λ.π. Οι ανεξερεύνητες περιοχές του χάρτη μένουν μαυρισμένες και άγνωστες σε εσάς. Οσο πιο πολύ εκτείνεστε, τόσο περισσότερο μέρος του χάρτη αποκαλύπτεται. Στο χωριό κυκλοφορούν αγελάδες τις οποίες θα πρέπει να μαντρώσετε και να αρμέξετε. Επιπλέον θα βρείτε διάσπαρτα μανιτάρια τα οποία μπορείτε να σκοτώσουν ή να δώσουν ειδικές δυνάμεις σε οποίον τα χρησιμοποιήσει. Πέρα από όλα τα προβλήματά σας, θα πρέπει να αντιμετωπίσετε και τα τέρατα του κακού Lokyadore τα οποία είναι μοχθηρά και κυνηγάνε γυναίκες και παιδιά. Οι φράκτες τα εμποδίζουν να περάσουν. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι μάχες! Οι χωρικοί, τα αγόρια, τα κορίτσια και οι γυναίκες πετάνε πέτρες, ενώ οι πεζικάριοι ορμάνε με τα όπλα τους.

Ολα τα παραπάνω αντικείμενα, εμφανίζονται πάνω στον χάρτη με προσεγμένα, λεπτομερή SVGA γραφικά. Οι εναλλαγές μέρας-νύχτας καθώς και οι διαφορετικές εποχές αποδίδονται ρεαλιστικά με τη σωστή εναλλαγή των χρωμάτων. Οι πράξεις των χωρικών όπως το κόψιμο ξύλων, το κάρφωμα κ.λ.π συνοδεύονται από τα αντίστοιχα ηχητικά εφέ τη στιγμή που γίνονται. Το παιχνίδι επίσης προσφέρει σημαντική βοήθεια στον παίκτη που ξεκινάει για πρώτη φορά με τη χρήση συμβουλών. Η καθοδήγηση των αποίκων είναι point and click.

Το Beasts and Bumpkins είναι μια αρκετά προσεγμένη παραγωγή, που σίγουρα θα συναρπάσει τους οπαδούς των παιχνιδιών στρατηγικής. Απλό στον χειρισμό αλλά γεμάτο με αντικείμενα, θα σας δώσει την ευκαιρία να περάσετε αρκετές ώρες ευχάριστα μαζί του.





GT Racing 97

του Δημ. Χρυσοχού

HOUSE: Ocean

FORMAT: PC CD-ROM

REQUIREMENTS: 486/100, 16 MB RAM, 110 MB HD, Dos

ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Un jeu aux graphismes de qualite arcade.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
ΗΧΟΣ	78%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	75%
ΑΝΤΟΧΗ	74%

ΓΕΝΙΚΑ: 76%



Το GT Racing 97 της Ocean, είναι ένα racing παιχνίδι που διακρίνεται για την ευκολία στον χειρισμό του αλλά και το ταχύτατο animation ακόμα και σε SVGA. Η πλοκή του κινείται σε ήπιους τόνους χωρίς να παρουσιάζει κάποια κλιμάκωση. Απευθύνεται στους παίκτες που θέλουν να τρέξουν γρήγορα και να απολαύσουν τις μεγάλες διαδρομές, χωρίς πολλά εμπόδια.

Εως τώρα έχουμε δεί διάφορους racing τίτλους, όπου ο κάθε ένας έχει τα δικά του ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Στο GT Racing 97 δίνεται μεγάλη σημασία στην ευκολία οδήγησης, στην πλοκή που είναι σταθερή αλλά και στην ποιότητα του animation. Σε πολλούς ενδέχεται να θυμίσει τα παλιά racing σε coin up's με τα απλά 3d γραφικά (σε σύγκριση με τα σημερινά), την εκπληκτική ταχύτητα αλλά ταυτόχρονα τη "βαρετή" εξέλιξη του παιχνιδιού.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολυγωνικά και ακολουθούν την τεχνική του texture mapping. Τόσο τα αυτοκίνητα όσο και η πίστα έχουν σχεδιαστεί (μοντελοποιηθεί) με μεγάλη προσοχή και λεπτομέρεια. Η 3D engine δεν περιέχει ειδικά εφέ όπως φωτοσκίαση, γεγονός που κάνει τις πίστες να φαίνονται σαν computer graphics παρά ρεαλιστικά τοπία. Ωστόσο λόγω της μεγάλης ταχύτητας του animation- πρέπει να έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στον κώδικα- το παιχνίδι θα κερδίσει έμμεσα τους βαθμούς που προηγουμένως έχασε.

Υποστηρίζει SVGA ανάλυση (640 x 480 x 256) με πολύ μικρή πτώση στην ταχύτητα, φυσικά αναφερόμαστε σε Pentium επεξεργαστές. Μη έχοντας ξεχάσει τους 486, το παιχνίδι σας επιτρέπει να αλλάξετε σε SVGA interlaced, όπου το πλήθος των γραμμών υποδιπλασιάζεται με συνέπεια την







αύξηση της ταχύτητας. Η επιλογή interlace δουλεύει και στην 320x200, έτσι μήπως έχετε ξεχαστεί με κανένα 386.

Υπάρχουν δύο mode αγώνων, το training και το championship. Με την επιλογή του training μπορείτε να τρέξετε σε οποιαδήποτε μεμονωμένη πίστα επιθυμείτε. Ωστόσο το παιχνίδι ακόμα και εδώ μας επιφυλάσσει μια έκπληξη. Μπορείτε να επιλέξετε μόνο δύο πίστες. Για να αποκτήσετε πρόσβαση στις άλλες θα πρέπει να κερδίσετε ένα ολόκληρο πρωτάθλημα (championship).

Στο πρωτάθλημα ο βασικός σας στόχος όπως είπαμε στην εισαγωγή είναι να βγείτε στους τρεις πρώτους μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα και να προχωρήσετε στην επόμενη πίστα. Στην περίπτωση που παίζουν δύο παίκτες, ένας από τους δύο πρέπει να βγει στους πρώτους τρεις, για να περάσουν στην επόμενη φάση. Στη διαδρομή θα συναντήσετε και τα λεγόμενα checkpoints, σημεία που όταν περνάτε κερδίζετε επιπλέον χρόνο (time extended). Εάν δεν καταφέρετε να φτάσετε ένα τέτοιο σημείο ή τον τερματισμό μέσα στον δεδομένο χρόνο, τότε χάνετε ένα credit.

Κάθε φορά που τερματίζετε επιτυχώς μια πίστα, εμφανίζεται ένα report με τα λεφτά που κερδίσατε. Με αυτά μπορείτε να επιδιορθώσετε, να αναβαθμίσετε ή και αγοράσετε νέο αυτοκίνητο. Κατά τη διάρκεια του αγώνα, τα λάστιχα, το σασί και η μηχανή φθείρονται, θα πρέπει λοιπόν πάντα να έχετε στην άκρη ένα ποσό χρημάτων για την επισκευή τους. Για την αναβάθμιση του αυτοκινήτου σας υπάρχουν διαθέσιμα νέα λάστιχα, turbo, traction (για καλύτερα φρεναρίσματα), μεγαλύτερη τελική κ.α. Ενας λόγος που μπορεί να οδηγήσει σε απώλεια credits είναι να κάψετε τη μηχανή π.χ. όταν έχετε για πολύ ώρα πολλές στροφές.

Η κίνηση του οχήματος πάνω στον δρόμο, δεν είναι ιδιαίτερα ρεαλιστική. Στις στροφές είναι δύσκολο να χάσετε το έλεγχο ακόμα και εάν τρέχετε με τη μέγιστη ταχύτητα. Πολλοί αναφέρουν πώς δεν χρειάζεται να πατήσετε καθόλου φρένο! Μια βελτίωση στα άλματα και στο ντελαπάρισμα του αυτοκινήτου θα ήταν σίγουρα αρεστή. Από την άλλη πλευρά ο χειρισμός του οχήματος έχει μερικά θετικά στοιχεία όπως η δυνατότητα να κάψετε τη μηχανή, να χαλάσετε τα λάστιχα ή και να πάτε με την όπισθεν. Μερικές πίστες έχουν και secret parts. Για παράδειγμα δίπλα από ένα τούνελ υπάρχει μια κρυφή είσοδος που αλλάζει τη διαδρομή σας, διασχίζοντας ένα ορυχείο. Ο ήχος της μηχανής θα χρειαζόταν και αυτός κάποια βελτίωση, παρόλο που θυμίζει σε γενικές γραμμές αυτοκίνητο που τρέχει. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ όπως συγκρούσεις, εκρήξεις είναι λίγα, αλλά ευτυχώς υπαρκτά. Από την άλλη μεριά μεγάλη προσοχή έχει δοθεί στα hard-rock μουσικά θέματα, τα οποία βρίσκονται αποθηκευμένα μέσα στο CD-ROM σε μορφή audio. Με αυτό τον τρόπο εξασφαλίζεται μέγιστη ποιότητα ήχου και μάλιστα χωρίς να απασχολείται ο επεξεργαστής.





Οπως είπαμε το παιχνίδι είναι εύκολο. Η νοημοσύνη των αντίπαλων οδηγών είναι πολύ χαμηλή και ακολουθεί τον κανόνα του "έρχεται, ας τον κλείσω". Ωστόσο στον δρόμο θα βρείτε και άλλα αυτοκίνητα, τα οποία σε αρκετές πίστες δημιουργούν κυκλοφοριακό κομφούζιο εμποδίζοντας σας. Προσοχή εάν χτυπήσετε επάνω τους πολλές φορές προξενείτε ζημιά στο σασί του αυτοκινήτου και επομένως χάνετε credit.

Σε γενικές γραμμές το GT Racing 97 είναι ένα παιχνίδι για τον χρήστη που δεν έχει πολλές απαιτήσεις. Χαρακτηρίζεται από την απλότητα του, τα ταχύτατα γραφικά και το ότι δεν χρειάζεται να πατήσετε φρένο για να το τελειώσετε. Εάν δεν ζητάτε πολλά τότε σας κάνει.



PERFECT WEAPON

του Δ. Χρυσοχού

HOUSE:	Electronic Arts
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pentium 120 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 4x, Win95, DirectX
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Πολεμική περιπέτεια με πολλές γωνίες!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85%
ΗΧΟΣ	82%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70%
ΑΝΤΟΧΗ	75%

ΓΕΝΙΚΑ: 77%

Το Perfect Weapon είναι ένας 3D beat em'up τίτλος στον οποίο καλείστε να εξερευνήσετε πέντε εχθρικούς κόσμους, εξοντώνοντας τους θανάσιμους εξωγήινους πολεμιστές που θα βρείτε στον δρόμο σας. Αν και διαθέτει πολύ όμορφα γραφικά και background τοπία, θα δυσκολέψει στον χειρισμό ακόμα και τον έμπειρο gamer.



Ο χαρακτήρας που χειρίζεστε ονομάζεται Blake Hunter και είναι ο κορυφαίος πράκτορας της Γήινης αμυντικής Δύναμης και "φυσικά" ο παγκόσμιος πρωταθλητής των πολεμικών τεχνών. Ο Blake πέφτει θύμα απαγωγής από έναν σατανικό Αρχοντα του υποκόσμου, ο οποίος τον μεταφέρει σε ένα από τους πέντε πλανήτες που βρίσκονται κάτω από την κυριαρχία του.

Στόχος σας είναι να πολεμήσετε τους αμέτρητους αντιπάλους προσπαθώντας να βρείτε έναν τρόπο διαφυγής. Ο πρώτος από τους πέντε πλανήτες που θα εξερευνήσετε ονομάζεται Ice Moon. Σε αυτόν κατοικούν διάφορα τέρατα όπως ο Alopex, οι Icemen και οι Toran. Ο Alopex έχει γίνει ένα πραγματικά άγριο τέρας λόγω του κρύου αλλά και της κακομεταχείρισης από τους Icemen. Επιτίθεται βίαια κομματιάζοντας το θύμα του με τα αιχμηρά του νύχια. Οι Icemen έχουν χαμηλή νοημοσύνη αλλά επιτίθενται με δύναμη, ενώ οι Toran έχουν εκπαιδευτεί ως φονιάδες και είναι υπεύθυνοι για το ξεπάστρεμα των μαχητών.

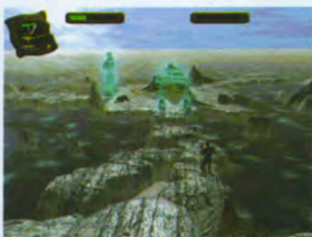
Ο δεύτερος πλανήτης ονομάζεται Garden Moon και περιβάλλεται από τεράστιους τοίχους που παγιδεύουν τον κάθε ταξιδιώτη. Σε αυτόν θα συναντήσετε τους Shumeis, αιλουροειδή με μικρό μέγεθος και μεγάλη ευελιξία, τους Monks που χρησιμοποιούν τεχνικές του Shaolin Kung Fu και τον "γνωστό" Shiro που είναι ο δάσκαλος του Shaolin Kung Fu. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και στους υπόλοιπους πλανήτες, με διαφορετικό σκηνικό και αντιπάλους.

Το Perfect Weapon διαθέτει πάνω από 1300 rendered backgrounds υψηλής ανάλυσης και αρκετούς πολυγωνικούς χαρακτήρες ντυμένους με όμορφα textures. Η κίνηση των χαρακτήρων είναι ιδιαίτερα ομαλή, γεγονός που υποδεικνύει ότι έχει χρησιμοποιηθεί η τεχνολογία του motion capturing. Για τον χειρισμό του χαρακτήρα σας χρησιμοποιούνται ένα πλήθος πλήκτρων, διαφορετικά για όταν βρίσκεται στην κατάσταση μάχης, διαφορετικά για όταν περπατάει και διαφορετικά για τη χρήση του inventory.

Ο Blake μπορεί να κινηθεί ελεύθερα μέσα στον τρισδιάστατο χώρο αλλά και να παλέψει, γνωρίζοντας - ώς ειδικός των τεχνών - ένα μεγάλο εύρος μανούβρων όπως χτύπημα με παλάμη, ταχεία επίθεση με κλοτσιά, ψαλιδωτή κλοτσιά κ.λ.π. Αν και οι πολεμικές του κινήσεις θα σας φανούν αρκετές, μάλλον θα βρείτε κουραστικό τον χειρισμό του mode περπατήματος, λόγω του αργού του βηματισμού. Επιπλέον η κάμερα κινείται με βάση τη φιλοσοφία των παιχνιδιών τύπου Ecstatica, αλλάζοντας δηλαδή οπτική γωνία ανάλογα με το σημείο στο οποίο βρίσκεστε. Αυτό αποβαίνει αρνητικό στον χειρισμό του χαρακτήρα, αφού οι συχνές αλλαγές της κουράζουν και δυσκολεύουν τις κινήσεις.

Η ηχητική υπόκρουση αλλά και τα ειδικά εφέ είναι ατμοσφαιρικά. Για παράδειγμα σε μια από τις πρώτες σκηνές, πάνω στον βράχο ακούτε το ουρλιαχτό ενός λύκου χωρίς όμως τον βλέπετε. Βρίσκοντας τη διέξοδο από τον βράχο βρίσκεστε ξαφνικά αντιμέτωποι με τον αιμοβόρο λύκο, χωρίς όμως να ξαφνιαστείτε αφού έμμεσα είχατε προειδοποιηθεί για την παρουσία του. Το παραπάνω φαινόμενο είναι συχνό.

Σύμφωνα με τη δημιουργό του παιχνιδιού, ASC Games, χρησιμοποιείται ένα ιδιαίτερο σύστημα τεχνητής νοημοσύνης, το οποίο επιτρέπει μέχρι και σε τέσσερις μαχητές να σας επιτεθούν συλλογικά και να ανταποκριθούν στις κινήσεις σας. Επίσης προσφέρονται διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας (easy, medium, hard) για να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Το Perfect Weapon διαθέτει αξιόλογα γραφικά και προσεγμένο ήχο. Ενδέχεται όμως να απογοητεύσει ή να κουράσει τον υποψήφιο παίκτη, λόγω του ιδιόρρυθμου χειρισμού του.









The Great Battles of Alexander

της Μαρ. Χρυσοχού

HOUSE:	INTERACTIVE MAGIC
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	486 DX/100, 16MB RAM, Win95
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-Media

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το παιχνίδι θα κάνει τα κόκαλα του Αλέξανδρου να τρίζουν στον τάφο του... (κι έτσι θα μάθουμε που βρίσκεται...)

ΓΡΑΦΙΚΑ...........72%
ΗΧΟΣ.................70%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......70%
ΑΝΤΟΧΗ...........78%

ΓΕΝΙΚΑ: 72%

Να λοιπόν, που η αναβίωση της ελληνικής ιστορίας δεν σταματάει στον τηλεοπτικό "Ηρακλή". Η Interactive Magic, ανέλαβε να φέρει στο προσκήνιο τον Μέγα Αλέξανδρο και τις μεγαλειώδεις εκστρατείες του, από την εποχή της εφηβείας μέχρι και τον θάνατό του. Κι αυτό, γιατί ο χρόνος είναι ανίκανος να αποδυναμώσει ορισμένες εποχές, γεγονότα και ανθρώπους, ιδιαίτερα όταν εκείνοι ξεπερνούσαν τις προσωπικές τους φιλοδοξίες και δρούσαν για την υλοποίηση μίας ιδέας (αξέχαστοι βέβαια έχουν μείνει και οι άνθρωποι που έδρασαν με γνώμονα την ικανοποίηση της προσωπικής τους φιλοδοξίας...)

Το σενάριο του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει πρωτοτυπία, εφόσον ασχολείται με τετελεσμένα γεγονότα (αυτό πιστεύουμε πως αποτελεί και αρκετά μεγάλη πρόκληση για να αποδειχθεί η γνώση και πείρα μίας εταιρείας). Δυστυχώς, η Interactive Magic σκόπευε περισσότερα από όσα μπόρεσε να μας δώσει με τη συγκεκριμένη έκδοση. Καλή λοιπόν η ιστορία αλλά τί γίνεται με τα γραφικά, τον ήχο και τον μηχανισμό του παιχνιδιού;

Το παιχνίδι είναι καθαρά στρατηγικό και αυτό που κυρίως πρέπει να διακρίνει τον παίκτη είναι η υπομονή και η πρόβλεψη. Στο θέμα "υπομονή" θα επιμείνουμε λίγο παραπάνω, μια και απαιτείται άφθονη, όχι μόνο στα πεδία των μαχών αλλά και κατά τη διάρκεια που το παιχνίδι φορτώνει ή τρέχει. Οσο πιο μακρινές οι μάχες τόσο και μεγαλύτερη η καθυστέρηση, γιατί καταλαβαίνετε πως μέχρι να φτάσουν τα στρατεύματα στα βάθη της Ασίας και να λάβουν θέση μάχης περνάει καιρός...

Για να είμαστε ακριβείς, σας χρειάζεται ένα "βαρβάτο" σύστημα υπολογιστή, εάν θέλετε να απολαύσετε το παιχνίδι χωρίς να βαράτε τα δάχτυλά σας κάθε τρεις και λίγο στο τραπέζι... Στο κυρίως menu του παιχνιδιού υπάρχουν επιλογές όπως "έναρξη εκστρατείας", "έναρξη μάχης", "ιστορική αναδρομή" αλλά και η πολύ ενδιαφέρουσα επιλογή "multiplayer" που υποστηρίζει τη συμμετοχή πολλών παικτών μέσω δικτύου. Επίσης υπάρχει επιλογή που σας αναλύει γνωστές αρχαϊκές πολεμικές μεθόδους ή τακτικές και σας δίνει συμβουλές για το πώς και πότε να τις χρησιμοποιήσετε.

Οι εκστρατείες και οι μάχες είναι τοποθετημένες στα γνωστά -από την ιστορία- πεδία μαχών. Πριν ξεκινήσετε τη μάχη, σας δίνεται η δυνατότητα επιλογής "βαθμού δυσκολίας" μεταξύ εύκολου, κανονικού και δύσκολου. Κατόπιν μπορείτε να ορίσετε αν θέλετε να παίξετε με αντίπαλο τον υπολογιστή ή κάποιο φίλο σας, ή εάν επιθυμείτε να πάρετε μια από τις δύο μαχόμενες πλευρές, τον Αλέξανδρο ή τους αντιπάλους του (δημοκρατική διαδικασία, συμφωνείτε;) Κι ακόμα μπορείτε να αλλάξετε τον αριθμό των στρατευμάτων που σας δίνει ο υπολογιστής εξ ορισμού, μετατρέποντας την αναμέτρηση σε δυσκολότερη ή -γιατί όχι;- σε ευκολότερη.

Τα στρατεύματά σας αποτελούνται από ιππείς, τοξευτές, λογχοφόρους αλλά και απλούς στρατιώτες. Κάθε τάγμα βρίσκεται κάτω από τις διαταγές ενός αξιωματούχου, ο οποίος κατευθύνει τις κινήσεις της ομάδας του. Στο κάτω δεξιά άκρο της οθόνης, υπάρχει ένα μικρό πινακίδιο, το οποίο σχολιάζει την κάθε κίνηση του αγώνα, όπως π.χ. το ποιος προχωρά, ποιος επιτίθεται, πού στοχεύει, κ.λ.π. Επίσης, μετά από κάθε αναμέτρηση, εμφανίζεται πίνακας με πλήρη απολογισμό των απωλειών και για τα δύο στρατόπεδα.

Με τη χρήση του zoom μπορείτε να παρακολουθήσετε τη διεξαγωγή της μάχης από κοντά -τα πτώματα πέφτουν σχεδόν λίγα μέτρα μπροστά σας! Εάν έχετε υπερευαισθησία σε τέτοια θεάματα... μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την εντολή που καθαρίζει το πεδίο της μάχης από τους νεκρούς. Ετσι λοιπόν, μπορείτε να κινηθείτε προς το επόμενο "πετσόκομμα", χωρίς να ανησυχείτε





για την αισθητική που παρουσιάζει ο χώρος...

Επάνω δεξιά βρίσκεται ενεργοποιημένος χάρτης, που παρουσιάζει σε σμίκρυνση το πεδίο της μάχης, με ενδεικτικά κόκκινα χρώματα για τα στρατεύματα του Αλέξανδρου και διάφορα -κατά περίπτωση- για τους αντιπάλους. Με τη βοήθεια του mouse, επιλέγετε από το χάρτη τις περιοχές που θέλετε, οι οποίες αυτόματα εμφανίζονται στην οθόνη. Πολλές φορές όμως οι χάρτες αρνούνται να υπακούσουν σε διαταγές και διαλέγουν πάντα την "κατάλληλη" στιγμή για να το εφαρμόσουν, όπως για παράδειγμα, όταν θέλουμε να δούμε σε zoom μία επίθεση και αντί αυτού μας στέλνει να βλέπουμε τα γύρω λιβάδια με ηχητικό εφέ ξιφομαχίας. Οι μάχες διαθέτουν κινήσεις, τις οποίες μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πατώντας τα εικονίδια της επάνω μπάρας.

Ετσι στρέφετε τα στρατεύματα σε συγκεκριμένες κατευθύνσεις, χρησιμοποιείτε τακτικές περιστροφής, δίνετε εντολή για εκτόξευση βλημάτων, ενώνετε αποσπασμένες ομάδες ή όλα όσα τέλος πάντως, αναφέρονται στο εγχειρίδιο ενός καλού στρατηγού! Ενα είναι πάντως σίγουρο: η έκβαση της μάχης εξαρτάται από εσάς (και όχι από την ιστορία...).

Στην επιλογή "ιστορική αναδρομή", θα παρακολουθήσετε μία δεκάλεπτη παρουσίαση πάνω στην ιστορία και το περιεχόμενο των μαχών, με συνοδεία χάρτη του αρχαίου κόσμου, αναλυτική πορεία των στρατευμάτων, από την εποχή του Φίλιππου μέχρι τον άδοξο θάνατο του Αλέξανδρου (παρακολουθώντας την παρουσίαση, δεν μπόρεσα να μην παραδεχτώ ότι, ο σκοπός του Αλέξανδρου να ενοποιήσει δύο κόσμους μπορεί να μην επιτεύχθηκε αλλά σαν εξερευνητής αξίζει θερμά συγχαρητήρια...)

Το παιχνίδι πάντως έπρεπε να ήταν άξιο καλύτερων γραφικών από αυτά της Interactive Magic, για να μην αναφέρουμε και τον ήχο... Υπάρχουν υποτυπώδη ηχητικά εφέ μάχης, όπως κρούσεις από ξίφη, εκσφενδονισμοί από βέλη, πτώσεις από πέτρες κ.α, αλλά το όλο μουσικό θέμα θεωρείται μάλλον φτωχό.

Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι δείχνει μία διάθεση προσπάθειας και δυστυχώς μέχρι το τέλος του παραμένει ως προσπάθεια. Αυτό που το σώζει είναι η αίγλη του Αλέξανδρου...











In the midst of an offensive aimed at neutralizing the Persian fleet, Alexander meets the first of two major Persian armies formed by Darius III.

AT BATTLES OF
XANDER



ROLAND GAROS FRENCH OPEN, TENNIS 1997

του Αντώνη Μαύρου

HOUSE:	VR SPORTS
FORMAT:	DOS, CD ROM
REQUIREMENTS:	486/100, 8MB RAM, SVGA VESA comp., CDROM, DOS 5.0, 30MB free HD
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Αν είσαι καλός στις ρακέτες της παραλίας, δε σημαίνει τίποτα

ΓΡΑΦΙΚΑ...........83%
ΗΧΟΣ..................89%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......92%
ΑΝΤΟΧΗ............85%

ΓΕΝΙΚΑ: 85%

***Σ**ίγουρα, δεν είναι και λίγοι οι φίλοι του τένις. Μέχρι τώρα όμως δεν υπήρχε ένα παιχνίδι που να μπορεί να εκπληρώσει τις ανάγκες ενός απαιτητικού παίκτη. Είναι τελικά δυνατό να βρούμε ένα παιχνίδι που να δίνει την αίσθηση ότι βρισκόμαστε πραγματικά μέσα σε ένα χωμάτινο γήπεδο, και ότι χειριζόμαστε τη ρακέτα όπως ακριβώς εμείς θέλουμε; Ναι! Το πρώτο Real time 3D τένις, είναι πραγματικότητα! Και αυτό το κατάφερε η VR SPORTS.*



Ναι! Είναι το απόλυτο παιχνίδι τένις. Είναι το πρώτο παιχνίδι τένις που μου έδωσε την αίσθηση ότι πραγματικά βρίσκομαι μέσα στο γήπεδο και κάνω ότι πραγματικά θέλω εγώ με τη ρακέτα! Είναι πραγματικά αληθινό και με ρεαλιστικές επιδόσεις και όλα αυτά πατώντας μόνο πλήκτρα πάνω στο keyboard. Και δίνω έμφαση στο πληκτρολόγιο, επειδή αν ένα παιχνίδι καταφέρνει και είναι εύχρηστο με τα πλήκτρα, φανταστείτε να πιάσετε στα χέρια σας και το joystick ή ένα keypad; Καταλάβατε;

Το παιχνίδι μας δίνει πολλές δυνατότητες, όπως να παίξετε με αντίπαλο τον υπολογιστή, με κάποιον ή κάποιους φίλους σας, μονό ή διπλό, και σε τέσσερα διαφορετικά σκηνικά παιχνιδιού. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε παίκτες με διαφορετικά χαρακτηριστικά, επιλογή που κάνει το παιχνίδι άκρως ρεαλιστικό. Η εταιρεία έχοντας χρησιμοποιήσει την τεχνική του Motion Capture μας δίνει την ευκαιρία να απολαύσουμε τις πιο αληθινές κινήσεις, αλλά και να κάνουμε μέσα στο γήπεδο ότι ακριβώς θέλουμε.

ΑΝΑΛΥΤΙΚΑ:

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΧΡΗΣΗΣ Λίγα λόγια και απλά: Υπερπλήρες και με κάθε βοήθεια που μπορεί να χρειαστεί ο χειριστής. Θέλατε κάτι περισσότερο;

ΣΥΣΤΗΜΑ ΚΑΙ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ Το παιχνίδι, είναι φτιαγμένο για περιβάλλον DOS. Αυτό το κάνει πιο προσιτό σε περισσότερους χρήστες, αφού δεν είναι αναγκαία η 32bit πρόσβαση. Παρ' όλα αυτά, οι απαιτήσεις του συστήματος δεν είναι οι μικρότερες δυνατές και αυτό γιατί αν δεν έχετε 486/100 και 8 MB RAM καλό θα είναι να αναβαθμίσετε το σύστημά σας πρώτα!

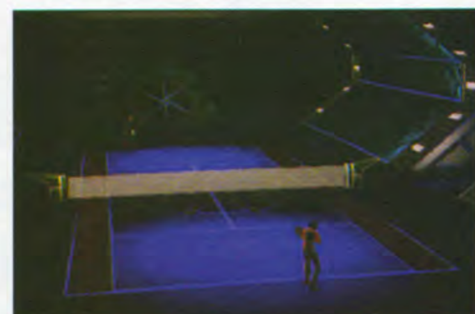
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ Ο χειρισμός, όπως ήδη είπαμε, είναι πολύ εύκολος και απλός, μετά από λίγη εξάσκηση. Τα μόνα πλήκτρα που χρησιμοποιείτε στο πληκτρολόγιο είναι τα βελάκια και το delete (ή το A ή το B) και μόνο αυτά. Με τα βελάκια καθορίζετε την κίνηση



του παίκτη μέσα στο γήπεδο αλλά και τον τελικό προορισμό της μπάλας. Με το delete καθορίζεται η δύναμη που θα χτυπηθεί η μπάλα. Το εγχειρίδιο βέβαια έχει σαν συμβουλή να χρησιμοποιήσετε keypad, αλλά ξαναλέμε ότι δεν είναι απαραίτητο.

ΓΡΑΦΙΚΑ Τα γραφικά δεν είναι τα καλύτερα που θα μπορούσαμε να φανταστούμε, αλλά μην περιμένετε τίποτα που δεν θα σας αρέσει τελικά! Τα γραφικά είναι απλά 3D γραφικά, που δίνουν ρεαλισμό στην κίνηση, και όχι στη φωτογραφία που μοιάζει περισσότερο με ένα computerized image (θυμηθείτε τον Max Headroom). Τελικά θα τα χαρακτήριζα αρκετά καλά.

ΗΧΟΣ Χχχχμμμμ.... Αν έχετε βρεθεί σε κάποιον μεγάλο αγώνα τένις δεν θα ακούσατε τίποτε το διαφορετικό από ότι θα ακούσετε από τα ηχεία σας. Τον διαιτητή να δίνει τους πόντους και την πορεία του παιχνιδιού μέσα σε ένα χώρο που ακούγεται μόνο ο θόρυβος που κάνει το μπαλάκι την ώρα που σκάει στο έδαφος και οι ανάσες των δύο παικτών...



GAMEPLAY Τι άλλο να πούμε που δεν έχουμε ήδη πει; Οτι υπάρχουν τέσσερις διαφορετικές επιλογές γηπέδων, χωμάτινο (Roland Garros), χόρτο, συνθετικό και ταρτάν. Με επιλογές single match, tournament, μόνος σας ή με φίλους σας, και σε τρία διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Το begginer (που είναι πάρα πολύ εύκολο αφού συνοδεύεται και με μία "μπίλια"-στόχο για το που θέλετε να στείλετε την μπάλα), το amateur που είναι σχετικά εύκολο αλλά αρκετά πιο δύσκολο από το πρώτο επίπεδο, και το pro που αν δεν είστε Boris Becker καλύτερα να μην το σκεφτείτε καν... Ολα αυτά κάνουν το Roland Garros French Open- Tennis 1997 ένα από τα πιο ρεαλιστικά παιχνίδια, που σίγουρα αν σας αρέσει το τένις, θα σας κρατήσει μπροστά από την οθόνη κάμποσο...





Imperium Galactica

του Δημ. Χρυσοχού

HOUSE:	GT Interactive
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/100, 8 MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΑΧ! Μην τα παίρνετε όλα στα σοβαρά...

ΓΡΑΦΙΚΑ...........78%
ΗΧΟΣ..................75%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......76%
ΑΝΤΟΧΗ............78%
ΓΕΝΙΚΑ: 77%



Η GT Interactive παρουσιάζει ένα νέο τίτλο στρατηγικής, το Imperium Galactica. Τί θα περίμενε ο gamer να βρει σε έναν τέτοιο τίτλο; Πολύ καλά γραφικά και δυνατή πλοκή. Οσο αφορά το πρώτο, σίγουρα θα μείνετε ικανοποιημένοι. Οσο αφορά το δεύτερο, μερικοί το θεωρούν το αντίστοιχο Simcity 2000, του διαστήματος.

Εάν δεχτείτε πώς το Imperium Galactica είναι περισσότερο μια ταινία επιστημονικής φαντασίας, με στοιχεία gameplay δανεισμένα από το "Master of Orion 2", τότε θα χαρείτε ιδιαίτερα το παιχνίδι. Αν βέβαια έχετε βάλει στόχο να εφαρμόσετε και τα πίο πολύπλοκα στρατηγικά σχέδια που μπορείτε να σκεφτείτε, τότε μάλλον θα απογοητευτείτε.

Το Imperium Galactica δεν είναι ένα σκληροπυρηνικό παιχνίδι στρατηγικής, αλλά μάλλον το αντίθετο αφού διαθέτει μια εντελώς γραμμική - προβλέψιμη πορεία όσο αφορά την εξέλιξη του, καθώς και πολύ αστεία video sequences που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια που παίζετε. Ο βασικός σας στόχος είναι να διαχειριστείτε με σωστό τρόπο τις αποικίες που βρίσκονται διάσπαρτες στο διάστημα. Παρά το γεγονός ότι τα περισσότερα παιχνίδια του είδους βάζουν σαν στόχο να επεκτείνετε τις αποικίες σας και μέσα από μάχες, εμπόρια και άλλες συναλλαγές να γίνετε ο κυρίαρχος του σύμπαντος, το Imperium Galactica ακολουθεί διαφορετικό μονοπάτι.

Η αποικία σας έχει επεκταθεί στο απροχώρητο. Είναι τόσο μεγάλη που δεν μπορεί να διοικηθεί σωστά. Μόνο ένας "φοβερός" παίκτης σαν και εσάς θα μπορέσει να την οργανώσει και να την κρατήσει σε υψηλό ζωτικό επίπεδο. Αντί λοιπόν να ταξιδεύετε στα "σοκάκια" του γαλαξία για να βρείτε νέους κόσμους για να κατοικήσετε, θα πρέπει να δώσετε το "είναι" σας για να διατηρήσετε τον υπάρχοντα, ζωντανό.

Εάν το όλο σενάριο σας θυμίζει λίγο SimCity





2000, τότε δεν θα έχετε καθόλου άδικο, αφού στην ουσία πρόκειται για μια διαστημική παραλλαγή του. Η διοίκηση του κάθε πλανήτη βασίζεται σε ένα πλήθος ελέγχων, όπως για παράδειγμα τη σωστή λειτουργία των μονάδων παραγωγής ενέργειας, τη δημιουργία εκκλησιών, σταδίων και κάθε λογής κτιρίου που θα διατηρήσει το ηθικό των πολιτών στα... ύψη.

Το μεγαλύτερο μέρος του εισοδήματος σας προέρχεται από τις φορολογίες, τις οποίες θα πρέπει να διατηρείτε σε πολύ χαμηλά επίπεδα για να είναι ευχαριστημένοι οι πολίτες (τα ίδια θα έλεγα εάν πήγαινα και για δήμαρχος). Καθώς θα αυξάνει το επίπεδο σας, θα λαμβάνετε και μεγαλύτερα τμήματα του γαλαξία υπό την εποπτεία σας.

Τα γραφικά του παιχνιδιού κινούνται πάνω από τον μέσο όρο. Οι στατικές εικόνες του interface είναι πολύ καλά σχεδιασμένες, ωστόσο κάτι αναμενόμενο για ένα παιχνίδι του είδους. Το full motion video είναι μέτριας ποιότητας αλλά άφθονης ποσότητας (μάλλον δεν κάνω για διαφημιστής, έ;). Από την άλλη μεριά τα SVGA γραφικά των αποικιών είναι εκπληκτικά και πολύ λεπτομερή.

Τα κτίρια έχουν τους κατάλληλους χρωματικούς συνδυασμούς και πολύ μεγάλη λεπτομέρεια. Για παράδειγμα γύρω από τα κτίρια της αστυνομίας φαίνονται παρκαρισμένα οχήματα, τα πάρκα περιέχουν δέντρα ή αγάλματα κ.λ.π. Οι αποικίες φαίνονται ρεαλιστικές ακόμα και τη νύχτα. Το φώς του ουρανού σιγά σιγά μειώνεται με αποτέλεσμα να ανοίγουν και τα φώτα των κτιρίων.

Εάν μια αποικία δεχτεί επίθεση τότε το παιχνίδι αλλάζει κάπως τροπή, γυρνώντας σε command & conquer. Ως αποτέλεσμα έχουμε tanks να τρέχουν στους δρόμους, με εμφανείς ζημιές στα κτίρια π.χ φωτιές, εκρήξεις κ.λ.π. Τα παραπάνω συνοδεύονται από full-motion video με ανάλογες σκηνές.

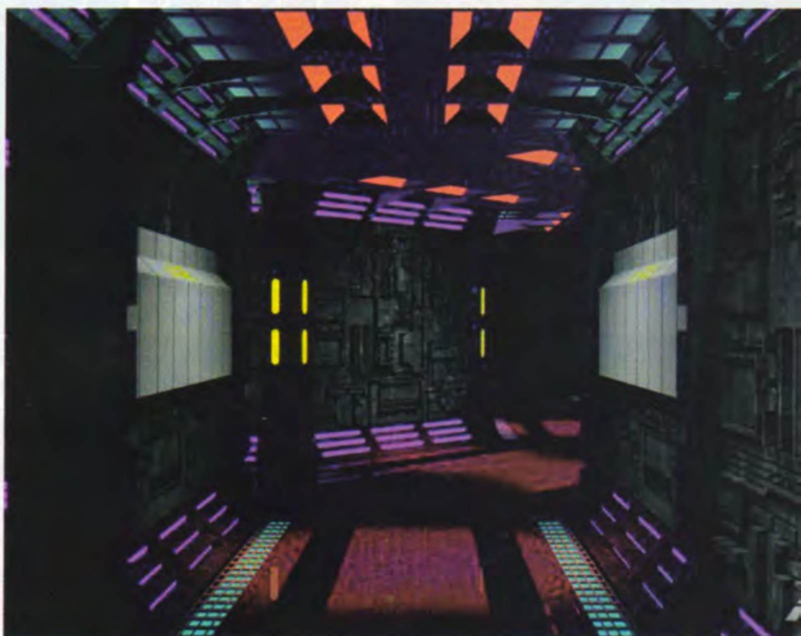
Το interface του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό και ακολουθεί την τεχνική του point-and-click. Είναι σίγουρο πώς από τα πρώτα μόλις παιχνίδια θα εξοικειωθείτε με αυτό. Κάθε εικόνα περιέχει navigation buttons, τα οποία σας στέλνουν αυτόματα και σε κάποια άλλη περιοχή του παιχνιδιού όπως το starmap, το colony map κ.λ.π.

Ενα σημαντικό στοιχείο του Imperium Galactica είναι η λειτουργία freeze, που ενεργοποιείται όποτε πατάτε το spacebar. Οταν το παιχνίδι γίνεται freeze, τότε παγώνει η realtime δράση αλλά συνεχίζεται η λειτουργία των μενού. Ετσι λοιπόν θα έχετε απεριόριστο χρόνο για κάνετε τις στρατηγικές επιλογές σας όσο βρίσκεστε στο freeze και να δείτε τα αποτελέσματα τους όταν το ξεπαγώσετε.

Εκτός από τα videos, τα ηχητικά εφέ θα σας προσφέρουν ευχάριστες στιγμές. Το αστείο όμως όσο αφορά τον ήχο και τα videos, είναι ότι πολλές φορές δεν ταιριάζουν ακριβώς τα λόγια των ηθοποιών με την κίνηση του στόματός τους. Τα πράγματα γίνονται λίγο χειρότερα, όταν έρθει η ώρα να ακούσετε τη φωνή μερικών χαρακτήρων, που ακούγονται σαν τον Data του Star Trek, εάν είχε κοπανήσει 32 ρακές και του χάλασε το speech synthesizer. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ αποτελούνται από εκρήξεις και κανονιές χωρίς όμως μεγάλη ποικιλία.

Οσο αφορά το artificial intelligence, λίγα πράγματα έχουμε να πούμε. Κατά τη διάρκεια της μάχης απλά μαζέψτε τα οχήματα σας σε ένα γκρουπ και ορμίστε. Η συνταγή απλή αλλά σίγουρη. Σε γενικές γραμμές το παιχνίδι προσφέρει sci-fi gameplay, γεμάτο με rendered σκηνές και προσφέρεται σε όσους δεν αφρίζουν από το κακό τους, όταν κάνουν ένα λάθος στη στρατηγική τους.









Sega Worldwide Soccer PC

του Κ. Τσάκαλου

HOUSE:	SEGA PC
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	Pen 90+ MHz, 8 Mb, Win 95
ΔΙΑΘΕΣΗ:	PLOTLINE

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΘΑ ΒΡΕΞΕΙ... (ΓΚΟΛ)

ΓΡΑΦΙΚΑ...........95%
ΗΧΟΣ..................88%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......85%
ΑΝΤΟΧΗ............92%
ΓΕΝΙΚΑ: 92%

***Ο**ίναι γεγονός πως τα αθλητικά παιχνίδια και ιδιαίτερα τα ποδοσφαιράκια είναι ιδιαίτερα αγαπητά στο χώρο των υπολογιστών. Πολλά από αυτά κατά καιρούς έχουν μείνει ιστορικά, όπως το Kick Off, το Fifa 96, το Sensible Soccer, προσφέροντας στους gamers ατέλειωτες ώρες διασκέδασης.*

Μετά από ένα μεγάλο διάστημα σιωπηλής κυριαρχίας των Fifa και Kick Off, μια εταιρεία με μεγάλη παράδοση στο χώρο των arcade παιχνιδιών ποδοσφαίρου, η Sega, μεταφέρει στο PC την εμπειρία της από τα Virtua Striker 1 και 2. Το αποτέλεσμα είναι εξαιρετικά εντυπωσιακό. Πρόκειται για ένα πολύ όμορφο ποδοσφαιράκι που δίνει μια αίσθηση ότι ταυτόχρονα απέχει αλλά και ακολουθεί την πορεία ενός simulation ποδοσφαίρου. Τα στοιχεία μιας arcade έκδοσης είναι έντονα δίνοντας έναν καταιγιστικό ρυθμό στο gameplay ενώ σε μερικά σημεία φαίνεται και ο ρόλος της στρατηγικής. Παρόλο που το παιχνίδι είναι μια μεταφορά από το Saturn, ας μου επιτραπεί να πώ ότι είναι κατά πολύ ανώτερο. Τα γραφικά του είναι πολύ πιο όμορφα σε υψηλή ανάλυση και το gameplay πολύ πιο ομαλό. Η εισαγωγή του παιχνιδιού περιέχει φάσεις από το πραγματικό gameplay εμπλουτισμένες με τα κυρίαρχα συναισθήματα ενός ποδοσφαιρικού αγώνα, την αγωνία, την απογοήτευση και τη χαρά της επιτυχίας. Στο κυρίως παιχνίδι ξεκινά κανείς επιλέγοντας ομάδες από διάφορες ηπείρους της γής και κατόπιν μπαίνοντας στην οθόνη των options κανονίζει την τακτική που θα ακολουθήσει η ομάδα του. Κατόπιν είναι έτοιμος κανείς να αντιμετωπίσει τον αντίπαλο. Η προοπτική του γηπέδου στο κυρίως παιχνίδι είναι σαν να βρίσκεται κανείς στο πέταλο της εξέδρας, πράγμα που δείχνει λίγο παράξενο, αλλά συνηθίζεται εύκολα. Το μέγεθος των παικτών στο γήπεδο είναι αρκετά μεγάλο θυμίζοντας λίγο το Kick Off 97, ενώ η προοπτική του παιχνιδιού επιτρέπει άμεση αντίληψη του χώρου και της μπάλας. Από το παιχνίδι δε λείπει τίποτα σε σχέση με τα άλλα ποδοσφαιράκια, καθώς περιέχει όλες τις ειδικές κινήσεις, όπως τακουνάκια, ψαλιδάκια, απ' ευθείας σουτ, τάκλιν, τζαρτζαρίσματα, και οι κινήσεις των παικτών είναι εξαιρετικά φυσικές δίνοντας μια εξαιρετική αίσθηση στο παιχνίδι. Αξίζει να προσέξει κανείς τις κινήσεις και τη συμπεριφορά του τερματοφύλακα για να καταλάβει το μέγεθος της λεπτομέρειας του παιχνιδιού. Τα replay είναι πολύ όμορφα δίνοντας την αίσθηση ότι πρόκειται για τηλεοπτική μετάδοση του αγώνα ενώ και ο ήχος της περιγραφής είναι μέσα στο κλίμα του παιχνιδιού. Η ύπαρξη διαφόρων καιρικών συνθηκών κάνει το παιχνίδι πολύ ρεαλιστικό ενώ το εφέ της βροχής είναι από τα καλύτερα που έχουμε δεί σε αντίστοιχα παιχνίδια. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εξαιρετικός τόσο με το πληκτρολόγιο όσο και με το joypad καθώς εκτός των πλήκτρων του κέρσορα απαιτούνται μόνο τρία πλήκτρα για την πραγματοποίηση όλων των κινήσεων. Γενικά πρόκειται για ένα πολύ όμορφο παιχνίδι. Είναι εξαιρετικά απολαυστικό και χορταστικό (δεν πρόκειται για σοκολάτα...), ενώ ο εθισμός σε αυτό είναι θέμα χρόνου. Βέβαια ένα τέτοιο παιχνίδι χρειάζεται και το ανάλογο μηχάνημα για να δείξει τις πραγματικές του δυνατότητες. Μη διανοηθείτε δηλαδή να το παίξετε σε μηχάνημα κάτω από Pentium 166, γιατί θα γίνει ιδιαίτερα κουραστικό. Επίσης χρειάζεστε μια αξιοπρεπή κάρτα γραφικών για να έχετε μια ικανοποιητική ταχύτητα στο gameplay. Γενικά πάντως πρόκειται για ένα εξαιρετικό ποδοσφαιράκι που θα αγαπηθεί πολύ. Αξίζει σίγουρα κάποια στιγμή να το παίξετε και να το αποκτήσετε καθώς υπόσχεται ατέλειωτες ώρες ποδοσφαιρικής πανδαισίας.









TIMELAPSE

του Φώτη "42" Θανόπουλου

HOUSE:
GTE Enertainment

FORMAT:
4 PC CD-ROMS

REQUIREMENTS:
W 3.1, 486X2/66 MHz, 8 MB RAM, 2x CD-ROM Drive, S VGA Video Card,16-bit Sound Card

ΔΙΑΘΕΣΗ:
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
ΜΑΓΕΙΑ!!!

ΓΡΑΦΙΚΑ...........95%
ΗΧΟΣ..................92%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......92%
ΑΝΤΟΧΗ 92%

ΓΕΝΙΚΑ: 92%

Το Timelapse είναι graphic adventure και όπως πάρα πολλά άλλα adventures στηρίζει τον βασικό κορμό της ιστορίας του στη μυθική Ατλαντίδα. Το παιχνίδι ξεκινά με ένα μήνυμα από τον καθηγητή Nichols. Ο καθηγητής ερευνούσε τους αρχαίους πολιτισμούς των Αιγυπτίων, των Anasazi και των Maya. Παρά την περιφρόνηση των συναδέλφων του που γελούσαν με τη θεωρία του, ο καθηγητής προσπαθούσε να συνδέσει αυτούς τους πολιτισμούς με τη χαμένη Ατλαντίδα. Τελικά μετά από χρόνια ερευνών, βρήκε στα Νησιά του Πάσχα μιά εξωγήινη συσκευή, που δείχνει να είναι μιά μηχανή που επιτρέπει τα ταξίδια στον Χρόνο. Μιά Πύλη, αν θέλετε, γιά άλλους κόσμους και εποχές. Υπακούοντας λοιπόν στο κάλεσμά του, φτάνετε στα Νησιά του Πάσχα, γιά να διαπιστώσετε ότι ο καθηγητής έχει εξαφανιστεί.





Ετσι λοιπόν ξεκινά η περιπέτειά σας. Θα χρειαστεί να βρείτε και σεις αυτή τη μηχανή και να ταξιδέψετε σε τέσσερις κόσμους: Στην Αρχαία Αίγυπτο, στον κόσμο των Mayas, στον κόσμο των Anasazi και τελικά στην ίδια τη μυθική Ατλαντίδα, στην προσπάθεια σας να βρείτε τον καθηγητή και να λύσετε το μυστήριο. Σε κάθε κόσμο που θα επισκεφτείτε θα χρειαστεί να λύσετε αρκετά puzzle μέχρι να μπορέσετε να προχωρήσετε στον επόμενο. Οι γρίφοι αυτοί είναι σχεδιασμένοι έτσι ώστε να αντανακλούν την ιστορία, την αισθητική, την τέχνη, το ύφος και την ατμόσφαιρα του κάθε πολιτισμού. Ομολογουμένως, είναι η πρώτη φορά που είδα σε παιχνίδι adventure τόσο προσεγμένους γρίφους σε συνάρτηση με τον κάθε κόσμο. Καταφέρνουν να δημιουργήσουν μιά πολύ όμορφη ατμόσφαιρα που θα σας συνεπάρει και θα σας διασκεδάσει. Τελικά στο τέλος θα σας περιμένει μιά μεγάλη έκπληξη!

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ομολογουμένως πολύ όμορφα και εντυπωσιακά. Αποτελούνται κυρίως από pre-rendered εικόνες αλλά περιέχουν και μερικές σκηνές video. Οι εικόνες είναι εκπληκτικές. Αποδίδουν θαυμάσια τους πέντε κόσμους του παιχνιδιού όχι μόνο στην απεικόνιση, αλλά και στην αισθητική τους και στην τέχνη τους. Δεν είναι υπερβολή να πω ότι σπάνια έχω δει adventure παιχνίδι με τόσο όμορφες και πειστικές εικόνες.



Το παιχνίδι είναι γεμάτο από όμορφα και ατμοσφαιρικά ηχητικά εφφέ και μουσική. Ομολογώ ότι εντυπωσιάστηκα σε μερικά σημεία (προσέξτε το ουρλιαχτό του λύκου και το βουητό του ανέμου!). Συνολικά ο ήχος του παιχνιδιού συνεισφέρει πολύ στη δημιουργία ατμόσφαιρας και συντελεί σε μεγάλο ποσοστό στην επιτυχία του παιχνιδιού. Ας πούμε όμως λίγα λόγια και γιά τον χειρισμό του παιχνιδιού. Μπορείτε να κινηθείτε με το mouse ή με το πληκτρολόγιο.

Φυσικά θα χρειαστείτε το mouse στην επίλυση των γρίφων, αλλά στην κίνηση συνιστώ τα βελάκια του πληκτρολογίου. Και αυτό γιατί με αυτό τον τρόπο εμφανίζεται στην αριστερή κάτω μεριά της οθόνης ένα εικονίδιο με όλες τις δυνατές εξόδους, (πράγμα που δε γίνεται με το mouse). Αυτό θα σας διευκολύνει πολύ, ιδιαίτερα στον κόσμο των Anasazi. Επίσης έχετε τη δυνατότητα να περάσετε μερικές οθόνες γρήγορα (με το εικονίδιο ενός κύκλου, όπου αυτό εμφανίζεται). Ο χειρισμός είναι απλός και κρίνεται πολύ ικανοποιητικός γιά το παιχνίδι.

Απλά στρίβετε και προχωράτε, δίνετε κλικ σε αντικείμενα, τα παίρνετε ή και τα μετακινείτε στην οθόνη με το εικονίδιο της παλάμης. Μπορείτε να μεταφέρετε μόνο ένα αντικείμενο τη φορά στο inventory σας. Με το space bar φέρνετε στην οθόνη το μενού με τις επιλογές. Ολα γίνονται με ένα ή δύο κλικ, εύκολα και γρήγορα. Εχετε στη διάθεσή σας μιά φωτογραφική μηχανή με τριάντα έξι πόζες, που χρησιμοποιείτε γιά να φωτογραφίσετε διάφορες χρήσιμες πληροφορίες που συναντάτε στην εξέλιξη της περιπέτειας. Πολύ χρήσιμο κόλπο, θα σας γλιτώσει από ώρες προσπάθειας γιά να μεταφέρετε τις πληροφορίες αυτές στο χαρτί. Μπορείτε επίσης να αλλάξετε τα settings του παιχνιδιού. Ο χειρισμός του παιχνιδιού δε θα σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα.

Τα puzzles του παιχνιδιού είναι πολύ καλοφτιαγμένα και πρωτότυπα (μου άρεσε πολύ το ημερολόγιο των Maya και η μονομαχία των ζώων και εντόμων). Οπτικά επίσης είναι πολύ όμορφα, και στα χρώματά τους αλλά και στη γενικότερη σύλληψη των εικόνων τους. Τα puzzle κάθε κόσμου αντανακλούν τη φιλοσοφία, την αισθητική αλλά και την ιστορία του κόσμου αυτού. Είναι γεγονός ότι ο κόσμος των Maya ήταν βίαιος και σκοτεινός. Οι ανθρωποθυσίες ήταν κάτι συνηθισμένο. Π.χ. οι Mayas έπαιζαν ένα παιχνίδι που έμοιαζε με ποδόσφαιρο. Δύο ομάδες παικτών, προσπαθούσαν να βάλουν μιά μπάλα από κουρέλια στο αντίθετο τέρμα, χρησιμοποιώντας μόνο τα γόνατα και τους ώμους τους. Οχι ιδιαίτερα πρακτικός τρόπος θα λέγαμε. Ο αγώνας διαρκούσε πολλές ώρες και στο τέλος η ομάδα που έχανε θυσιαζόταν (και όταν λέμε θυσιαζόταν εννοούμε ότι τους άνοιγαν το στήθος και τους ξερίζωναν την παλλόμενη ακόμα καρδιά τους. Φαντάζεστε τι κίνητρο ήταν αυτό γιά την απόδοση της ομάδας!). Ετσι λοιπόν τα puzzles του κόσμου των Maya είναι λίγο βίαια και αιματηρά.



Αντίθετα, οι Anasazi, όπως και οι άλλες φυλές των Ινδιάνων, ζούσαν σε αρμονία με τη φύση και τα ζώα. Αυτό αντανακλάται στην απεικόνιση του κόσμου τους και στα puzzles του που είναι πιό φυσικά και αρμονικά. Το ίδιο ισχύει σε μικρότερο βαθμό και γιά τους άλλους τρεις κόσμους.

Τα puzzle δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα, αν και δύο σημεία (η σκοποβολή με το τόξο και η συναρμολόγηση των εικόνων στο τέλος του κόσμου των Maya), μπορεί να πει κανείς ότι είναι λίγο εκνευριστικά αφού θα χρειαστεί να επαναλάβετε πολλές φορές την ίδια διαδικασία κινήσεων μέχρι να πετύχετε τη σωστή λύση. Ευτυχώς, μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει τη διαδικασία σωσίματος του παιχνιδιού γιά μεγαλύτερη ευκολία και αυτό ισχύει σε όλο το παιχνίδι. Είναι γρήγορη και πολύ εύκολη και σας επιτρέπει να σώνετε προοδευτικά τη λύση οποιουδήποτε puzzle.

Το παιχνίδι θα σας προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης. Θα βυθιστείτε πραγματικά στην ατμόσφαιρα που δημιουργεί και ίσως μάθετε και ένα-δυό πραγματάκια γιά τους χαμένους αυτούς πολιτισμούς. Σίγουρα θα θαυμάσετε τις πολύ όμορφες εικόνες του παιχνιδιού και θα διασκεδάσετε λύνοντας τα όμορφα και πρωτότυπα puzzle του. Οπως συμβαίνει και σε όλα τα adventure παιχνίδια, πολύ σπάνια ένας παίκτης θα ασχοληθεί πάλι μαζί του από τη στιγμή που το τελείωσε. Το Timelapse όμως είναι τόσο όμορφο οπτικά που νομίζω ότι με ευχαρίστηση θα το παίξετε πάλι μετά από κάποιο χρονικό διάστημα, ή θα το δείξετε σε κάποιον φίλο σας.

Συνοψίζοντας λοιπόν θα πούμε ότι το Timelapse είναι ένα από τα καλύτερα adventure που κυκλοφόρησαν φέτος και σίγουρα θα ικανοποιήσει τους φίλους του είδους. Συνιστάται ανεπιφύλακτα.





Star Command Revolution

του Δημ. Χρυσοχού

HOUSE:	GT Interactive
FORMAT:	PC CD-ROM
REQUIREMENTS:	486/66, 16 MB RAM
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Μαζί, μαζί, μαζί με την GT!

ΓΡΑΦΙΚΑ	83%
ΗΧΟΣ	82%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81%
ΑΝΤΟΧΗ	84%

ΓΕΝΙΚΑ: 82%



Τέσσερις φυλές με αρκετά εχθρικές διαθέσεις ετοιμάζονται να κατακτήσουν τον Γαλαξία Βήτα. Βάλτε τα δυνατά σας, χρησιμοποιήστε στο έπακρο τις γνώσεις στρατηγικής και ανακαλύψτε νέες τεχνολογίες ώστε να σχηματίσετε τη μεγαλύτερη διαστημική δύναμη της περιοχής. Ωστόσο και να το πετύχετε αυτό θα πρέπει να γνωρίζετε ότι κάπου εκεί έξω παραμονεύει η υπέρτατη απειλή, μια φυλή πολύ ισχυρότερη από εσάς και τους εχθρούς σας.

Τέσσερις φυλές, οι Computrons, οι Nomads, οι Triumverites και οι Terrans συναντιούνται στον Γαλαξία Βήτα εξαντλημένες από την αναζήτηση ενός τόπου για να αποικήσουν. Εγκαθίστανται λοιπόν στους πλανήτες του Γαλαξία όπου σχηματίζουν μια ειρηνική ομάδα που ασχολείται με το εμπόριο. Ολα κυλούσαν με ήρεμους ρυθμούς έως ότου ανακαλύφθηκε το ορυκτό Solinite. Οι εξερευνητές του Computron βρήκαν έναν τρόπο να μετατρέπουν τις γαλαξιακές δίνες σε μια πολύ δυνατή μορφή ενέργειας. Κατόπιν μοιράζονται την ιδέα με τους Nomads και κατασκευάζουν πολεμικό στόλο. Το σενάριο συνεχίζεται με την αντίδραση των άλλων δύο φυλών που χρησιμοποιούν κατασκόπους και άλλα μέσα για να αντιγράψουν την τεχνολογία.

Ξεκινώντας το παιχνίδι για πρώτη φορά βλέπετε μια καταστροφική μάχη του Star Command με ένα σκάφος των Akhun Vek (η πέμπτη φυλή που μιλήσαμε στην εισαγωγή) και την επιτυχή

απόδραση του αρχηγού τους μέσω τηλεμεταφοράς. Τα βασικά που πρέπει να μάθετε σε αυτό το παιχνίδι είναι η συλλογή πόρων, η απόκτηση τεχνολογίας και η εκπαίδευση. Κάθε φυλή ξεκινά με ένα μητρικό διαστημόπλοιο, το οποίο παίζει το ρόλο της βάσης σας, εάν το χάσετε, χάσατε!. Το μητρικό μπορεί να μαζέψει πόρους από το διάστημα και να σας επιτρέψει να δημιουργήσετε νέα κτίρια.

Οπως στο Warcraft έχετε τη δυνατότητα να δημιουργήσετε μονάδες όπως διαστημόπλοια, ανθρωποειδή και άλλο πολεμικό οπλισμό. Μια βασική διαφορά είναι ότι εδώ επιτρέπεται να φτιάξετε και πολεμικά πανεπιστήμια. Εάν τοποθετήσετε μία μονάδα κοντά σε ένα τέτοιο πανεπιστήμιο, τότε αυτόματα αναβαθμίζεται με βάση τις τρέχουσες τεχνολογικές εξελίξεις. Παρά το γεγονός ότι στο παιχνίδι συμμετέχουν τέσσερις φυλές με διαφορετική ανάπτυξη, οι τεχνολογικές εξελίξεις που γνωρίζουν είναι πάνω-κάτω κοινές.

Εκτός από στοιχεία στρατηγικής το παιχνίδι, υλοποιεί και πραγματικές μάχες. Στόχος σας κατά τη διάρκεια μιας μάχης είναι να συλλέξετε αστεροειδής, κρυστάλλους, πλάσμα και Solinite για την κατασκευή του στρατού σας και την ισχυροποίηση της άμυνας σας.

Τα γραφικά του Star Command Revolution είναι όμορφα και σίγουρα έχει χρησιμοποιηθεί πολύ φαντασία για να δημιουργηθούν. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα drones και τα μαχητικά, τα οποία περιέχουν μεγάλη λεπτομέρεια. Ωστόσο αρνητικό στοιχείο αποτελεί το background το οποίο θα μπορούσε να ήταν περισσότερο γεμάτο και όχι απλό deep black space.

Η κίνηση και ο έλεγχος των διαστημοπλοίων γίνεται με το mouse και τα cursor keys. Επιπλέον υπάρχουν και hotkeys τα οποία σας μεταφέρουν γρήγορα από σκηνή σε σκηνή. Οταν το μητρικό διαστημόπλοιο πλησιάζει σε μια περιοχή με προηγμένη τεχνολογία, εμφανίζεται ένας μικρός συνοδευτικός χάρτης που βοηθά για την καθοδήγηση, αλλά και την εποπτεία των κινήσεων του αντιπάλου. Σε γενικές γραμμές το interface και το gameplay είναι ευχάριστο.

Το ίδιο ποιοτικά είναι και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού. Τα voice overs γίνονται από γυναίκα και όχι άντρα. Η κάθε φυλή έχει τον δικό της αφηγητή ο οποίος προφέρει τις εντολές που δίνετε (κάτι αντίστοιχο γίνεται και στα Warcraft II ή στο KKnD). Πολύ καλή είναι η φωνή του αφηγητή των Computrons ο οποίος θυμίζει Robot σε ταινία επιστημονικής φαντασίας. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ περιορίζονται σε εκρήξεις. Τα μουσικά tracks του παιχνιδιού είναι δραματικά και θυμίζουν περισσότερο ταινίες του στυλ Star Wars ή Superman. Είναι πολύ καλής ποιότητας και ακούγονται άνετα.

Η στρατηγική παίζει τον σπουδαιότερο ρόλο στο παιχνίδι. Μειονέκτημα αποτελεί το γεγονός ότι δεν υπάρχουν σημαντικές διαφορές στις μονάδες όταν αυτές αναβαθμίζονται. Επιπλέον δεν υπάρχει κάποιο διαστημόπλοιο το οποίο εάν αποκτήσετε θα σας κάνει πολύ δυνατότερο από την αντίπαλη φυλή. Με αυτό τον τρόπο καμία φυλή δεν μπορεί να γίνει απότομα, ο αρχηγός του παιχνιδιού. Συνεπώς "φασούλι το φασούλι, γεμίζει το σακούλι". Ο υπολογιστής μερικές φορές παρουσιάζει εμφανή δείγματα έλλειψης νοημοσύνης. Για παράδειγμα όταν καταστράφηκε το μητρικό μου διαστημόπλοιο και έμεινα με μόνο μερικά μικρά διαστημόπλοια, ο εχθρός έμεινε άπρακτος, αντί να με εξοντώσει πλήρως.

Το Star Command Revolution είναι σίγουρα ένα παιχνίδι που απαιτεί στρατηγικές ικανότητες. Το γεγονός ότι οι περισσότερες μονάδες έχουν παρόμοια δύναμη, με μικρές διακυμάνσεις, αποκαλύπτει ότι θα πρέπει να κοιτάτε μακροπρόθεσμα το αποτέλεσμα μιας κίνησης και συνεπώς το παιχνίδι. Οσο αφορά την ποιότητα του στους τομείς γραφικών, ήχου, στρατηγικής, πλησιάζει από κοντινή απόσταση γνωστούς τίτλους όπως το WarCraft II. Προσφέρει υποστήριξη δικτύου ώστε να παίξετε αντίπαλος και με 3 ακόμα ανθρώπους. Αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.







LAST EXPRESS

του Γ. Κ. Κατσώτη

HOUSE:	BRODERBUND
FORMAT:	PC CD-ROM & POWER MAC
REQUIREMENTS:	486/66, 8MB RAM, 35 MB HD, 4x CD-ROM, SVGA, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ
ΔΙΑΘΕΣΗ:	CD-MEDIA

ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ
Επιβιβαστείτε στο Last Express και προετοιμαστείτε για την περιπέτεια της ζωής σας

ΓΡΑΦΙΚΑ...........87%
ΗΧΟΣ...................87%
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ.......87%
ΑΝΤΟΧΗ............90%

ΓΕΝΙΚΑ: 88%

***Α**ρχικά θα ήθελα να σας εξομολογηθώ ότι ποτέ δεν με ενθουσίαζαν τα παιχνίδια adventure. Τα έβρισκα πολύ "στατικά". Οπως καταλαβαίνετε λοιπόν δεν ενθουσιάστηκα όταν ανέλαβα το review του Last Express. Αυτό βέβαια μέχρι να αρχίσω να ασχολούμαι με το παιχνίδι... Το οποίο με κράτησε κυριολεκτικά κολλημένο στην οθόνη του υπολογιστή μου για μέρες ολόκληρες και άλλαξε ριζικά τη γνώμη μου για τα παιχνίδια του είδους...*



Ο Jordan Mechner είναι ο υπεύθυνος για τη δημιουργία πολύ καλών platform action/adventure παιχνιδιών όπως το Karateka και Prince of Persia. Ο ίδιος άνθρωπος δημιούργησε ένα από τα καλύτερα interactive film παιχνίδια που έχει κυκλοφορήσει ποτέ, το Last Express. Τα γραφικά του παιχνιδιού κινούνται σε εξαιρετικά επίπεδα. Οι εσωτερικοί χώροι του τρένου είναι καλοσχεδιασμένοι και έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη λεπτομέρεια, αν και δυστυχώς δεν υπάρχουν αρκετές τοποθεσίες προς εξερεύνηση. Οι χαρακτήρες του παιχνιδιού είναι πλήρως animated, κάτι που δίνει τρομερή αληθοφάνεια τόσο στην κίνησή τους, όσο και στο ίδιο το παιχνίδι. Πολλές φορές θα νιώσετε ότι "βρίσκεστε" πραγματικά μέσα στο Orient Express χωρίς όμως να γνωρίζετε αν θα καταφέρετε να τελειώσετε αυτό το ταξίδι. Ο ήχος είναι επίσης ένα από τα πολύ δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Αρκετά ρεαλιστικός, δίνει μία άλλη διάσταση στο παιχνίδι, ο θόρυβος του τρένου, η ατμοσφαιρική μουσική επένδυση, που κορυφώνεται κάθε φορά που συμβαίνει κάτι σημαντικό. Σίγουρα το Last Express έχει έναν από τους καλύτερους ήχους που έχουμε ακούσει σε παιχνίδι του είδους.

Το μεγαλείο του παιχνιδιού όμως βρίσκεται στην εξέλιξη της ιστορίας του. Καθώς θα περιφέρεστε στους χώρους του τρένου θα διαπιστώσετε πως τα γεγονότα εξελίσσονται συνεχώς (όπως και στην πραγματική ζωή), είτε συμμετέχετε είτε όχι. Αυτό το στοιχείο δημιουργεί μία μοναδική ατμόσφαιρα ρεαλισμού και μυστηρίου που θα σας παρασύρει στο μαγικό όσο και περίεργο κόσμο του Last Express. Οπως σίγουρα θα έχετε καταλάβει το Last Express δεν είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι adventure. Κατά αντίστοιχο τρόπο και οι γρίφοι που περιέχει δεν είναι συνηθισμένοι. Υπάρχει το κλασικό inventory, το οποίο όμως δεν χρησιμοποιείτε συχνά μια και στις περισσότερες περιπτώσεις πρέπει να λύσετε ένα γρίφο ή να κάνετε κάποια συγκεκριμένη κίνηση στο σωστό χρόνο ώστε να συνεχίσετε να παίζετε το παιχνίδι. Για παράδειγμα, στην αρχή του παιχνιδιού οι αστυνομικοί επιβιβάζονται στο τρένο για να ερευνήσουν την υπόθεση του πτώματος. Μια και δεν έχετε διαβατήριο ή εισιτήριο, θα πρέπει να κρυφτείτε ώστε να μη σας εντοπίσουν γιατί τότε το παιχνίδι θα τελειώσει άδοξα... Μη σας φοβίζει το γεγονός ότι η εξέλιξη των γεγονότων σε πραγματικό χρόνο δεν σας αφήνει περιθώρια λάθους μια και έχετε τη δυνατότητα να "σώνετε" το παιχνίδι πολύ συχνά ενώ σε περίπτωση που σκοτωθείτε, το παιχνίδι θα επιστρέψει από μόνο του στην τελευταία σας σωστή κίνηση.

Το παιχνίδι μας τοποθετεί στο 1914, και πιο συγκεκριμένα στο σταθμό του διάσημου Orient Express, στο οποίο και θα εξελιχθεί η περιπέτεια μας. Μία περιπέτεια γεμάτη από σασπένς, δολοπλοκίες, ίντριγκες και θανάσιμους κινδύνους.

Υποδύεστε το ρόλο του Robert Cath, ενός νεαρού και δραστήριου γιατρού, ο οποίος δέχεται ένα επείγον μήνυμα από ένα παλιό του φίλο να τον συναντήσει στο Orient Express. Φτάνοντας καθυστερημένα στο ραντεβού σας και μετά από πολύ προσπάθεια, καταφέρνετε να επιβιβαστείτε στο τρένο το οποίο έχει ήδη ξεκινήσει το ταξίδι του για να ανακαλύψετε το πτώμα του φίλου σας. Δεν υπάρχει χρόνος για δεύτερη σκέψη. Πρέπει να "ξεφορτωθείτε" το πτώμα του φίλου σας για να μην θεωρηθείτε ύποπτος για τη δολοφονία του. Επιπλέον δεν έχετε εισιτήριο αλλά ούτε και διαβατήριο ενώ το παρελθόν σας είναι ήδη "επιβαρυμένο". Παίρνετε το ρόλο του νεκρού σας φίλου με αντικειμενικό σας σκοπό να μάθετε τι ήθελε μέσα στο τρένο, ποιόν θα συναντούσε και ποιος ήταν ο λόγος της συνάντησή τους. Κάπου εδώ λοιπόν ξεκινούν και οι περιπέτειές σας. Πολύ ενδιαφέρον ως σενάριο. Δεν συμφωνείτε;

Το Last Express είναι σχεδόν ένα τέλεια ολοκληρωμένο παιχνίδι αν και έχει κάποια μικροελαττώματα, τα οποία όμως είναι αμελητέα σε σύγκριση με το μεγαλείο που κρύβει. Ενα από τα καλύτερα adventure παιχνίδια που έχουμε δει ποτέ και σίγουρα αποτελεί ένα καλό λόγο να ασχοληθώ μ' αυτά από εδώ και στο εξής.

Επιβιβαστείτε στο Last Express και προετοιμαστείτε για την περιπέτεια της ζωής σας.



SOFTWARE REVIEW

SOPHIE'S WORLD

What is the world made of?

Το εκπληκτικό "Sophie's World", θα σας κάνει να χάσετε το δρόμο άπειρες φορές στα μονοπάτια της φιλοσοφίας, αλλά στο τέλος του ταξιδιού σας περιμένει περισσότερη γνώση του εαυτού σας και του κόσμου που σας περιβάλει. Πρόκειται για τη μετατροπή του γνωστού best-seller "Ο κόσμος της Σοφίας", γραμμένο από τον Jostein Gaarder. Το σενάριο του παιχνιδιού μεταφέρει -με αρκετή ελευθερία πρέπει να αναφέρουμε- το βιβλίο: πλησιάζουν τα δέκατα πέμπτα γενέθλια της Σοφίας, η οποία θα λάβει για δώρο αυτή τη φορά, την αυτογνωσία. Πώς θα γίνει αυτό; Με έναν εξαιρετικό τρόπο, για τον οποίο ευθύνεται η εταιρεία MacMillan Interactive Publishing.



Ας δούμε τα πράγματα αναλυτικά...

Βρισκόμαστε στο ηλεκτρονικό σύμπαν Dyaus, το οποίο μας δίνει τη δυνατότητα να ταξιδέψουμε στα μυστήρια της Δυτικής Φιλοσοφίας, όπως αυτά εξελίχθηκαν εδώ και τρεις χιλιάδες χρόνια. Το σύμπαν Dyaus, έχει κατασκευαστεί έτσι, ώστε να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε τα "μεγάλα διλήμματα" που απασχολούν εδώ και αιώνες την ανθρωπότητα.



Το σύμπαν αυτό δεν απευθύνεται σε συγκεκριμένης ηλικίας παίκτες, όλοι ανεξαρτήτου εμπειρίας και γνώσης έχουν ή πρόκειται κάποια στιγμή να αναρωτηθούν ποιος είναι ο σκοπός της ύπαρξης, τί είναι το διάστημα, ποιος έφτιαξε τον κόσμο, εάν υπάρχει Θεός, εάν υπάρχει πεπρωμένο, τι είναι ο άνθρωπος κ.α. Οι βοηθοί μας σε αυτό το σύμπαν είναι... μία μύγα, η οποία εμφανίζεται σε κάθε πίστα, δίνοντας βοηθήματα όποτε αυτά χρειάζονται και ο Alberto, που συνομιλεί μαζί μας, θέτει ερωτήματα και μας βοηθά να καταλάβουμε πολλές φορές, την ασάφεια των ίδιων μας των απαντήσεων.

Κατά τη διάρκεια αυτής της φιλοσοφικής περιπέτειας, θα πρέπει να απαντήσουμε σε ερωτήσεις και γρίφους, που αντανακλούν την πορεία της ανθρώπινης σκέψης από την εποχή του Σωκράτη μέχρι σήμερα. Ξεκινούμε την περιπέτεια δηλώνοντας το όνομά μας και ένα ακόμα κωδικό όνομα. Ετσι κάθε φορά που εγκαταλείπουμε το πρόγραμμα και θέλουμε να επιστρέψουμε, χρειάζεται μόνο να δώσουμε όνομα και κωδικό για να μεταφερθούμε απευθείας στο σημείο που είχαμε μείνει την τελευταία φορά. Εάν θέλουμε να επιστρέψουμε σε κάποιο προηγούμενο σημείο, δεν έχουμε παρά να τοποθετήσουμε το mouse στο κάτω μέρος της οθόνης, όπου εμφανίζεται η μπάρα με όλες τις πίστες που έχουμε διανύσει μέχρι τώρα. Στο επάνω μέρος της οθόνης αντίστοιχα, υπάρχει μία μπάρα, που χωρίζει τη φιλοσοφία σε οκτώ περιόδους.

Κάθε περίοδος περιέχει τους αντιπροσώπους της. Επιλέγοντας κάποια περίοδο ή φιλόσοφο, εμφανίζεται πίνακας με βιογραφικά στοιχεία αλλά και σύντομα videos που αφορούν τη συγκεκριμένη περίοδο, καθώς και σημαντικές ανακαλύψεις, ιστορικά γεγονότα, γυναίκες που σημάδεψαν την εποχή, βιβλιογραφία κ.α.

Στην μπάρα, περιλαμβάνεται και η επιλογή "Μεγάλα Διλήμματα": ενεργοποιώντας τη, θα λάβουμε απαντήσεις

από κάθε φιλόσοφο για βασικά ερωτήματα που απασχολούν την ανθρωπότητα. Ακόμα κι αν δεν ξέρετε ποιόν φιλόσοφο θέλετε αλλά έχετε ερώτημα ή απορίες, δεν έχετε παρά να πατήσετε οπουδήποτε πάνω στην μπάρα και να διαλέξετε το "Reference" κάτω δεξιά. Εκεί υπάρχουν έννοιες κατά αλφαβητική σειρά και επιλέγοντας τη ζητούμενη, θα μάθετε σε ποια εποχή και φιλόσοφο πρέπει να απευθυνθείτε. Σε γενικές γραμμές η πλοήγηση μέσα στις εφαρμογές του παιχνιδιού είναι ένα από τα καλύτερα στοιχεία του προγράμματος.

Επιπλέον, η μπάρα στην κορυφή της οθόνης διαθέτει την επιλογή "Philosopfy Map", όπου εμφανίζεται συγκεντρωτικός χάρτης όλων των φιλοσοφικών κινημάτων, από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, καθώς και ποια επηρέασαν ή έθεσαν θεμέλιο για την ύπαρξη επόμενων. Μέσω του χάρτη, υπάρχει δυνατότητα να δείτε και πάλι όποια βιογραφία θέλετε.

Κατά τη διάρκεια του προγράμματος, εμφανίζονται στην οθόνη e-mails από τη Σοφία, (τα οποία περιέχουν πολλές φορές "βιντεοκασέτα") και είναι απαραίτητο να τα δείτε για να προχωρήσετε στο παιχνίδι. Ακόμα, θα παρακολουθήσετε "μέσω internet" συζητήσεις μεταξύ του Alberto και της Σοφίας (ένα δίκτυο που είναι ενεργό μέσα στο σύμπαν Dyaus) και πολλές φορές θα καλούν κι εσάς στη συζήτησή τους, ζητώντας την άποψή σας. Πρέπει να ξέρετε πως δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απόψεις και σχεδόν σε ότι και να πείτε θα βρείτε κάποιον φιλόσοφο να συμφωνεί μαζί σας, ενώ θα ενημερώνεστε για το ποιος διαφωνεί μαζί σας και γιατί.

Τα γραφικά είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και σε αρκετά σημεία χρησιμοποιούν ψηφιακά videos. Θα έχετε έτσι ευκαιρία να δείτε "ζωντανά" τη Σοφία, τον δάσκαλό της, τον Σωκράτη, τον Αμλετ, ακόμα και οδοιπορικά μέσα σε αρχαίες πόλεις.



Τα μουσικά θέματα είναι ποικίλα, απαλά και ατμοσφαιρικά, κατάλληλα για ένα πρόγραμμα που αγγίζει με ευαισθησία τόσο σημαντικά ανθρώπινα ερωτήματα.

Οι γρίφοι δεν είναι "σπαζοκεφαλιές" αλλά έχουν απόλυτη σχέση με την πίστα που τους φιλοξενεί. Επίσης λύνονται, έχοντας υπόψιν το κείμενο που "μας φέρνει" η μύγα, η οποία εμφανίζεται πάντα πριν από κάποιο γρίφο. Ο σκοπός των γρίφων είναι διπλός: να ψυχαγωγήσουν, αλλά και να μας δείξουν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, τί ήθελαν να πουν οι φιλόσοφοι της κάθε περιόδου.

Τέλος, πρέπει να πούμε ότι το παιχνίδι είναι για έναν παίκτη, σε περίπτωση όμως που παραβρίσκονται κι άλλοι μαζί σας την ώρα που το τρέχετε, σας διαβεβαιώνουμε, ότι θα εμπλακείτε σε ατελείωτες συζητήσεις μαζί τους.

Τελικά θα λάβει η Σοφία ένα καλό "δώρο" για τα δέκατα πέμπτα γενέθλιά της; Ισως ναι, αλλά εμείς πάντως πιστεύουμε, ότι η Σοφία δεν θα είναι η μόνη κερδισμένη στο τέλος του παιχνιδιού...

Μαρία Χρυσοχού

ΤΙΤΛΟΣ:
Sophie's World

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ:
MACMILLAN INTERACTIV

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:
486DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM drive, 256 SVGA, Sound Card, Win. 95, 3.x

ΔΙΑΤΕΘΗΚΕ ΑΠΟ:
ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ


LONGBOW
GOLD


ATF
GOLD




LIGHTHOUSE

WING COMMANDER
IV










THE BIG teleclub

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ VIDEOGAMES

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ PC CDROM

ATLANTIS	8900
LITTLE BIG ADVENTURE 2	8900
HARVEST OF SOULS	8900
KKND	8900
OUTLAWS	8900
PERFECT WEAPON	8900
X COM 3 APOCALYPSE	9900
X WING VS TIE FIGHTER	9900
ACTUA SOCCER 2	10900
FLIGHT SIMULATOR '98	12900
JEDI KNIGHT	10900
MONKEY ISLAND III	10900
POPULUS	10900
TOTAL ANIHILATION	10900
UNREAL	10900
DUKE NUKEM	4900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	10900
DARK FORCES WHITE LABEL	11900
FIFA SOCCER MANAGER 2	9900
CARMAGEDON	9900
DUNGEON KEEPER	9900
EXTREME ASSAULT	9900
ATOMIC BOMBERMAN	9900
STAR TREK STARFLEET ACADEMY	9900
LONGBOW 2	10900
FIGHTING FORCE	10900
WORLD WIDE SOCCER	12900
TOMB RAIDER	8400
DRAGON HEART	6700
HEROES OF MIGHT AND MAGIC	5900
CYBERIA	3400
FIFA 97	3400
NBA LIVE '97	3400
DESCENT	3400
FRANKESTAIN	3400
JUDGE DREDD	3400

ΜΕ ΤΗΝ ΑΓΟΡΑ ΕΝΟΣ CD ROM
ΔΩΡΟ ΑΛΛΟ ΕΝΑ

ΜΕΓΑΛΗ ΓΚΑΜΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΩΝ
THRUSTMASTER MICROSOFT
ALFA DATA-QUICKSHOT









ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ%

VISA MasterCard

TIME LAPSE

TIME LAPSE
Της GTE ENTERTAINMENT
Από τον Φώτη "42" Θανόπουλο

Μερικές γενικές συμβουλές

Το παιχνίδι αυτό είναι πολύ όμορφο και ελπίζω να διασκεδάσετε όσο διασκέδασα και γω λύνοντάς το.

- Μην ανησυχείτε γιά τις φωτογραφίες. Μπορεί να έχετε μόνο τριανταέξι πόζες, αλλά φτάνουν και περισσεύουν, με την προϋπόθεση ότι φωτογραφίζετε τις χρήσιμες πληροφορίες και ΟΧΙ όχι τα ομολογουμένως πολύ όμορφα τοπία.
- Θα χρειαστείτε ένα κενό τετράδιο, ένα μολύβι, ξύστρα και γόμα γιατί θέλετε δε θέλετε θα χρειαστεί να βγάλετε τον καλλιτέχνη που κρύβετε μέσα σας.
- Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε μόλις φτάνετε σε κάθε κόσμο είναι να διαβάζετε το ημερολόγιο του καθηγητή.
- Είναι καλύτερα να χρησιμοποιείτε στις μετακινήσεις σας τα βελάκια του πληκτρολογίου, γιατί έτσι βλέπετε στην οθόνη τις πιθανές εξόδους και δεν μπερδεύεστε εύκολα.
- Πολλές φορές θα χρειαστεί να σύρετε με το εικονίδιο της παλάμης κάποιο αντικείμενο σε κάποια θέση.
- Προετοιμαστείτε ψυχολογικά γιατί στο τέλος κάθε κόσμου, το συρταράκι του CD-ROM θα ανοίξει απότομα, και χωρίς προειδοποίηση. Θα προσπαθήσω να δώσω όσο πιό αναλυτικά τις λύσεις των γρίφων, αλλά καλό θα είναι να χρησιμοποιείτε τον οδηγό αυτό μόνο όταν έχετε κολλήσει κάπου, γιατί αλλιώς θα χάσετε τη διασκέδαση (ή το μαρτύριο, όπως το δει κανείς). Τα puzzles δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα, αλλά μερικές φορές ίσως χρειαστεί να τα κάνετε reset και να αρχίσετε από την αρχή. Η καλύτερη τακτική είναι να σώνετε το παιχνίδι μόλις λύσετε ένα κομμάτι του puzzle. Ευτυχώς η διαδικασία είναι πανεύκολη και πολύ γρήγορη. Φορέστε λοιπόν τις φανταστικές σας μπότες, γεμίστε τα παγούρια και ελάτε μαζί μου...

ΣΤΟ ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΠΑΣΧΑ
Το παιχνίδι ξεκινάει στο νησί του Πάσχα. Πολύ κατάλληλο μέρος, μιας και το νησί αυτό είναι φορτωμένο με μύθους και θεωρίες σχετικά με τα μυστηριώδη αγάλματά του. Αφού λοιπόν παρακολουθήσετε την εισαγωγή, θα βρεθείτε να αγναντεύετε το τοπίο. Μπροστά σας είναι κάτι βράχια με κάποιο άσπρο σχέδιο πάνω τους. Πάμε λοιπόν: Στρίψτε δεξιά σας και θα δείτε ένα βράχο που πάνω του κάθεται ένας γλάρος. Προχωρήστε δύο φορές ευθεία, στρίψτε δεξιά σας, προχωρήστε ευθεία και θα δείτε στη ρίζα του βράχου αριστερά κάτω, τη φωτογραφική μηχανή του καθηγητή. Πάρτε την. Οπισθοχωρήστε, στρίψτε δεξιά σας, προχωρήστε δύο φορές ευθεία και στρίψτε αριστερά σας. Θα δείτε στο βάθος ένα άγαλμα στα δεξιά της οθόνης πίσω από τον καφέ βράχο. Πρέπει να πάτε εκεί. Προχωρήστε ευθεία πέντε φορές, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε προς το μέρος του. Κάτω και στα αριστερά του θα βρείτε το ημερολόγιο του



καθηγητή. Σας συνιστώ να το διαβάσετε (αν και είναι αρκετά μεγάλο). Περιέχει αρκετές χρήσιμες πληροφορίες. Τώρα πρέπει να "πάμε παραλία". Γυρίστε λοιπόν στο μονοπάτι και ακολουθήστε το προς τα κάτω. Θα φτάσετε στη θάλασσα, σε ένα σημείο που μπορείτε να πάτε μόνο αριστερά ή δεξιά. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε στα τρία αγάλματα. Εξετάστε το κάθε ένα ξεχωριστά. Εχουν από ένα σημάδι στη βάση τους και από ένα σημάδι στο σώμα τους. Το δεύτερο αυτό σημάδι εμφανίζεται γιά λίγο μόλις δώσετε κλικ στο στήθος τους. Αν θέλετε πάρτε φωτογραφίες αυτά τα σημάδια, αλλά είναι καλύτερο κατά τη γνώμη μου να τα σχεδιάσετε σε ένα κομμάτι χαρτί. Δεν αξίζει τον κόπο να χαραμίσετε έξι φωτογραφίες (από τις 36 σύνολο). Πρέπει να ζωγραφίσετε τα σχέδια ανά ζεύγη, όπως είναι στα αγάλματα. Εξ άλλου, θα χρειαστεί να



σχεδιάσετε πολλά πράγματα, έτσι καλύτερα να αρχίσετε από νωρίς γιά να συνηθίσετε. Εχετε λοιπόν στη διάθεσή σας τα πρώτα έξι σύμβολα (τρία ζευγάρια). Στρίψτε δεξιά σας και προχωρήστε όλο ευθεία αρκετές φορές, μέχρι να βρεθείτε μπροστά στη σκηνή. Προχωρώντας όλο ευθεία μέχρι τέρμα, θα βρεθείτε μπροστά στο τραπέζι με την πέτρα. Σύρετε τώρα το φύλλο χαρτί που είναι στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης πάνω στην πέτρα. Τώρα κάνετε κλικ στο άσπρο μολύβι και σύρτε το πάνω στο χαρτί. Θα ξεπατικώσετε άλλα τρία ζευγάρια συμβόλων. Αυτά μπορείτε να τα τραβήξετε φωτογραφία, αφού χρειάζεται μόνο μία πόζα. Οπισθοχωρήστε δύο φορές και στρίψτε δεξιά σας. Προχωρήστε ευθεία και θα βρεθείτε μπροστά σε έναν πάγκο. Πρώτα από όλα πάρτε το κουτί με τα σπίρτα. Μετά διαβάστε τις οδηγίες γιά το πως ανάβουν τη λάμπα από το φυλλάδιο. Σημειώστε τις στο χαρτί. Οπισθοχωρήστε και στρίψτε δεξιά σας. Προχωρήστε μία φορά ευθεία και μετά στρίψτε αριστερά σας. Προχωρήστε δύο φορές ευθεία προς το βαρέλι. (Μπορείτε να το δείτε αλλά δεν παίζει ρόλο στο παιχνίδι). Μετά στρίψτε δεξιά σας. Προχωρήστε όλο ευθεία και θα φτάσετε μπροστά σε μιά σπηλιά. Συνεχίστε μέχρι να βρείτε μπροστά σας τη λάμπα θυέλλης. Πρέπει να την ανάψετε σύμφωνα με τις οδηγίες. Σε περίπτωση που ξεχάσατε: Τρομπάρετε (συγνώμη γιά τη χυδαία αυτή λέξη, αλλά είναι και η πλέον ακριβής) κάμποσες φορές το έμβολο. Γυρίστε τη μεταλλική βαλβίδα που θυμίζει στραβωμένο συνδετήρα προς τα πάνω. Γυρίστε τον στρογγυλό διακόπτη ώστε το κόκκινο τριγωνάκι να είναι προς τα πάνω. Ανάψτε το δίχτυ του αμίαντου με τα σπίρτα και κατεβάστε πάλι τη μεταλλική βαλβίδα στην κάτω θέση. Τώρα μπορείτε να μπείτε στη σπηλιά. Προχωρήστε όλο ευθεία (13 φορές) και θα βρεθείτε να να αντικρίζετε ένα κεφάλι στον τοίχο. Στρίψτε αριστερά σας και προχωρήστε τρεις φορές. Στο βάθος υπάρχει ένα ακόμα κεφάλι στον τοίχο. Στα δεξιά σας υπάρχουν τρία αγάλματα με απλωμένα χέρια και έχουν από ένα σύμβολο σε κάθε ώμο. Στα αριστερά σας αν προχωρήσετε μιά φορά θα δείτε ένα πέτρινο κεφάλι. Σταθείτε μπροστά του και δώστε του κλικ. Σε μιά όμορφη σκηνή, το άγαλμα θα ξεράσει λάβα και από μέσα της θα αναδυθεί μιά πέτρινη πυρακτωμένη μάσκα, ένα προσωπείο. Αν προσέξετε τα μάτια του μεγάλου κεφαλιού θα δείτε ένα σύμβολο. Δώστε κλικ στα μάτια του και το προσωπείο θα αλλάξει, καθώς και το σύμβολο στα μάτια. Υπάρχουν συνολικά έξι προσωπεία με το καθένα να έχει και το δικό του σύμβολο. Ο σκοπός είναι να βάλετε από ένα προσωπείο στο κάθε χέρι και στα τρία αγάλματα που είναι πίσω σας. Γιά να πάρετε το προσωπείο από τη λάβα, δώστε κλικ στην πέτρα που είναι πάνω αριστερά, δίπλα στα μάτια και το νερό θα το κρυώσει. Πάρτε το και βάλτε το στο σωστό χέρι. Συνεχίστε και με τα υπόλοιπα πέντε προσωπεία. Προσέξτε όμως γιατί αν κάνετε έστω και ένα λάθος, όλα τα πρόσωπεία θα χαθούν και θα πρέπει να κάνετε όλη τη διαδικασία από την αρχή. Δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο puzzle. Τα σύμβολα των τριών προσωπείων είναι στο χαρτί από την πέτρα και τα άλλα τρία είναι αυτά που ήταν στα στήθη των αγαλμάτων στην παραλία. Θα σας βοηθήσω ακόμα περισσότερο: Αριθμήστε τις θέσεις στα χέρια από αριστερά προς δεξιά. Εστω 1,2,3,4,5 και 6. Τώρα πηγαίνετε στο άγαλμα και πατήστε το δεξί του μάτι, μέχρι που να μήν υπάρχει άλλο σύμβολο. Αυτό το πρώτο έστω ότι είναι το Α. Πατώντας το αριστερό του μάτι εμφανίζεται το δεύτερο, το Β. Μετά το Γ, το Δ, το Ε και το Ζ. Η αντιστοιχία στις θέσεις των χεριών είναι 1-Ε, 2-Α, 3-Ζ, 4-Γ, 5-Β, και 6-Δ. (Δηλαδή στο χέρι 1 πάει η πέμπτη μάσκα, στο χέρι 2 η πρώτη μάσκα και ούτω καθεξής...). Θα ακούσετε ένα ήχο. Οπισθοχωρήστε και στρίψτε αριστερά. Θα δείτε τα μάτια του κεφαλιού στον τοίχο να αναβοσβήνουν. Πηγαίνετε και δώστε κλικ πάνω τους. Θα ανοιχτεί ένα πέρασμα στον βράχο και όταν προχωρήσετε όλο ευθεία θα βρεθείτε μπροστά στη χρονομηχανή που θα σας μεταφέρει στους άλλους κόσμους του παιχνιδιού. Εκεί θα παρακολουθήσετε και ένα μήνυμα από τον καθηγητή. Τώρα είστε έτοιμοι γιά μακρινά ταξίδια. Αν και μπορείτε να διαλέξετε τον προορισμό σας ανάμεσα σε τρεις αρχικά από τους πέντε κόσμους, καλό είναι να ακολουθήσετε τα χνάρια του καθηγητή και να ξεκινήσετε από την Αίγυπτο. Είναι το κουμπί με τον καφέ σκαραβαίο, και είναι το πρώτο αριστερά. Πατήστε το και μετά δώστε κλικ στη σφαίρα γιά να μεταφερθείτε.....



SPELL SHOP

ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΙΓΥΠΤΟ

Μετά την όμορφη σκηνή στον Νείλο, θα βρεθείτε να αντικρίζετε το πανί ενός πλοιαρίου. Το πρώτο πράγμα που πρέπει να κάνετε, είναι να ανοίξετε το ημερολόγιο



του καθηγητή και να διαβάσετε τις εγγραφές που αφορούν στην Αίγυπτο. (Το ξέρω, είναι πολύ διάβασμα, αλλά περιέχει χρήσιμες πληροφορίες). Κάνετε μεταβολή και προχωρήστε προς το νερό. Μιά μορφή θα αναδυθεί και θα σας πει κάτι γιά ανέμους και ποτάμια. Προχωρήστε μπροστά και προσέξτε το σχέδιο στον πάτο της πισίνας. Οπισθοχωρήστε τρεις φορές και στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε ευθεία και θα φτάσετε στην πυραμίδα. Αν μπείτε μέσα της θα δείτε μιά πόρτα με χρυσό μηχανισμό ασφαλείας. Δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα προς το παρόν γι' αυτή την πόρτα. Βγείτε πάλι έξω και θα εμφανιστεί μπροστά σας μιά απαίσια μορφή που λέει κάτι σε απειλητικό τόνο, (δυστυχώς δεν κατάλαβα καλά τι είπε). Ευθεία, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μέχρι τη λιμνούλα. Στρίψτε αριστερά και ακολουθήστε το μονοπάτι προς την αποβάθρα και το πλοίο. Εξερευνήστε τον χώρο της αποβάθρας, το πλοίο και το κτίσμα (πηγάδι). Πρέπει να έχετε καταλάβει μέχρι τώρα, ότι θα πρέπει να φύγετε με αυτό το πλοίο γιά να συνεχίσετε την έρευνά σας. Δυστυχώς οι πόρτες της αποβάθρας είναι κλειστές και θα χρειαστεί να τις ανοίξετε. Το μυστικό βρίσκεται στο σχέδιο που είναι στο ημερολόγιο και στον πάτο της πισίνας. Θα πρέπει να βάλετε σε λειτουργία έναν μηχανισμό που θα ανοίξει τις πόρτες, (μιά καλή αναφορά στη Μηχανική Τέχνη των Αιγυπτίων). Θα πρέπει να έχετε βρει στην εξερεύνησή σας:

- Εναν μοχλό δίπλα στην αποβάθρα, που προφανώς ανοίγει τις πόρτες της.
- Ενα κτίσμα (πηγάδι) όπου κρέμεται ένα σκοινί και στην κορυφή του έχει έναν καφέ μοχλό σε κατακόρυφη θέση. Αν προχωρήσετε μπροστά θα δείτε ένα άδειο δοχείο να κρέμεται στο πηγάδι, Στα δεξιά του σκοινιού υπάρχει ένας δεύτερος μοχλός, ίδιος με αυτόν της αποβάθρας και ένα λούκι.
- Αν στρίψετε στη γωνιά του κτίσματος προς το ποτάμι, θα δείτε ένα καλάθι που κρέμεται πάνω από το νερό.

Πάμε λοιπόν: Πηγαίνετε στο ποτάμι και δώστε κλικ στο δοχείο που κρέμεται. Αυτό θα κατεβεί, θα γεμίσει νερό και θα το αδειάσει στη δεξαμενή του κτίσματος. Επαναλάβατε τη διαδικασία άλλες τρεις φορές (συνολικά 4 κουβάδες νερό πρέπει να αδειάσετε). ΠΡΟΣΟΧΗ! Μόνο 4 φορές. Τώρα στρίψτε αριστερά, προχωρήστε ευθεία, στρίψτε δεξιά, προχωρήστε δύο φορές, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία δύο φορές. Θα δείτε ότι έχει γεμίσει η δεξαμενή. Οπισθοχωρήστε δύο φορές, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε ευθεία, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Σηκώστε τον καφέ μοχλό δίνοντας κλικ πάνω του και θα πάει στην οριζόντια θέση. Αν προχωρήσετε θα δείτε ότι το δοχείο έχει έρθει κοντά στο λούκι. Πατήστε τον γκρίζο μοχλό γιά να αδειάσει το νερό. Τώρα γυρίστε στο ποτάμι και αδειάστε δύο ακόμη κουβάδες στη δεξαμενή. ΠΡΟΣΟΧΗ! Μόνο 2 ακόμα. Γυρίστε πάλι πίσω στο πηγάδι και δώστε πάλι κλικ στον γκρίζο μοχλό. Αν προχωρήσετε ευθεία θα δείτε το δοχείο να είναι γεμάτο και να γέρνει ελαφρώς προς τα αριστερά. Οπισθοχωρήστε και κατεβάστε τον καφέ μοχλό στην κάθετη θέση του. Θα ακουστεί ένας ελαφρός ήχος. Πηγαίνετε τώρα στο τέρμα της αποβάθρας και σύρετε τον γκρίζο μοχλό τέρμα αριστερά. Οι πόρτες θα ανοίξουν. Μπείτε στο πλοιάριο και στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε όσο πάει και θα αρχίσετε να ταξιδεύετε.

Μετά τη σκηνή, θα φτάσετε σε ένα μεγάλο κτίσμα στην αντίπερα όχθη του ποταμού. Βγείτε στην αποβάθρα μπροστά στον ναό. Αν κάνετε μεταβολή θα δείτε ένα ακόντιο στο πλοίο. Πάρτε το. Κάνετε μεταβολή και προχωρήστε προς τον ναό. Εκπληξη! Θα εμφανιστεί ένας κροκόδειλος και θα σας φράξει τον δρόμο. Πρέπει να τον κάνετε τσάντες, χρησιμοποιώντας το ακόντιο. Το



κόλπο είναι να τον χτυπάτε στο ανοιχτόχρωμο σημείο που ενώνεται το κεφάλι του με τον αριστερό του ώμο. Μετά από μερικά χτυπήματα, θα εξαφανιστεί νικημένος. Προχωρήστε ευθεία και θα φτάσετε μπροστά σε ένα άγαλμα με μιά κυλιόμενη γυάλινη σφαίρα. Αριστερά σας και δεξιά σας υπάρχουν είσοδοι σε δύο δωμάτια. Ας πάρουμε πρώτα το αριστερό. Μπείτε μέσα και εξερευνήστε τα πάντα. Πρώτα θα δείτε κάτι ακόντια ακουμπισμένα στον τοίχο. Μετρήστε τα (είναι 6) γιατί έχει σημασία γιά αργότερα. Το ίδιο πρέπει να κάνετε και γιά όλα τα άλλα αντικείμενα που θα βρείτε στα δύο αυτά δωμάτια. Δώστε κλικ στο άγαλμα-σκύλο και θα σας πει να βρείτε κάποια ταμπλέτα. Προχωρήστε ευθεία και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε 4 βέλη στο πάτωμα. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε προς τα καλάθια που είναι 5. Θα βρείτε έναν καθρέφτη σε ένα από αυτά. Πάρτε τον και σύρτε τον έξω. Θα δείτε ότι μπορείτε να διαβάσετε ένα μήνυμα στον τοίχο με τον καθρέφτη. Σας λέει ότι δεν μπορείτε να βγείτε από το δωμάτιο αν δεν αφήσετε τον καθρέφτη στη θέση του. Πριν όμως, θα τον χρησιμοποιήσετε. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε ότι υπάρχουν 8 μεγάλα κιούπια στο δωμάτιο. 6 μπροστά σας και από ένα στα αριστερά και στα δεξιά. Αν σύρετε τον καθρέφτη στα κιούπια θα δείτε σαν σε ακτινογραφία να υπάρχει ένα αντικείμενο σε κάποιο από αυτά. Με τον καθρέφτη πάνω του, πάρτε το. Είναι ένα χρυσό κλειδί. Γυρίστε δεξιά και θα δείτε 1 μπαούλο. Ανοίξτε το με το κλειδί και μέσα θα βρείτε μιά ταμπλέτα που έχει κάποιες εικόνες και δίπλα τους από ένα σύμβολο. Οι εικόνες δείχνουν τα αντικείμενα που είναι στα 2 δωμάτια και τα σύμβολα αντιπροσωπεύουν αριθμούς. Τραβήξτε μιά φωτογραφία της ταμπλέτας. Το σύστημα δουλεύει ως εξής: Δίπλα από το εικονίδιο του ακοντίου υπάρχει ένα σύμβολο. Αφού βρήκατε 6 ακόντια, το σύμβολο αυτό αντιπροσωπεύει τον αριθμό 6. Αντίστοιχα και τα άλλα σύμβολα. Πρέπει λοιπόν να μετρήσετε όλα τα αντικείμενα που βρίσκονται και στα δύο δωμάτια. Αφού λοιπόν τελειώσαμε εδώ, αφήστε τον καθρέφτη στη θέση που τον βρήκατε και βγείτε από το δωμάτιο. Προχωρήστε όλο ευθεία και θα μπείτε στο επόμενο δωμάτιο. Μπροστά σας είναι ένα μπαούλο. Ανοίξτε το και θα δείτε 9 περγαμηνές. Διαβάστε τις όλες. Μέσα θα βρείτε τις εικόνες οκτώ θεών της Αιγύπτου και πληροφορίες γι' αυτούς. Προτείνω να κάνετε το εξής γιά να ευκολυνθείτε αργότερα: Πάρτε ένα άσπρο φύλλο χαρτί και σχεδιάστε ένα πλέγμα. Θα πρέπει να έχει 8 τετράγωνα κάθετα και 6 τετράγωνα οριζόντια. Κάντε τα τετράγωνα λίγο μεγάλα γιατί μέσα πρέπει να σχεδιάσετε σύμβολα. Στην πρώτη κάθετη γραμμή τετραγώνων σχεδιάστε την εικόνα των οκτώ θεών από τις περγαμηνές, και στη δεύτερη κάθετη σειρά τετραγώνων το αντίστοιχο όνομα του θεού και την περιγραφή του. Κατά σειρά είναι: Knumm-πρόβατο, Sebek-κροκόδειλος, Bastet-γάτα, Horus-γεράκι, Annubis-σκύλος, Osiris-άνθρωπος, Thoth-πουλί, και Set-μεγάλα αυτιά (συγνώμη αλλά δεν μπορούσα να τον ταυτίσω με κάτι από το ζωικό βασίλειο). Αφού διαβάσετε τις περγαμηνές (δεν αξίζει να τις φωτογραφήσετε) οπισθοχωρήστε και στρίψτε δεξιά. Γιά να μην ξεχνάμε και το μέτρημα, υπάρχουν 3 συνολικά μπαούλα. (Ενα στο προηγούμενο δωμάτιο και δύο σε αυτό). Προχωρήστε και σταθείτε μπροστά στο άγαλμα. Δώστε κλικ στην ποδιά του και θα αποκαλυφτεί ακόμα μιά περγαμηνή. Σύνολο λοιπόν 10 γιά τις περγαμηνές. Αυτήν φωτογραφήστε την. Οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή και προχωρήστε στο μπαούλο. Ανοίξτε το και θα βρείτε 9 μαχαίρια. Γυρίστε αριστερά σας και θα δείτε μιά σαρκοφάγο (1). Ανοίξτε τη. (Λίγο μακάβριο χιούμορ!). Θα δείτε ακόμη ότι υπάρχουν στο δωμάτιο δύο (2) τραπέζια και εφτά (7) μπλε αγγεία. Ετσι λοιπόν συμπληρώσαμε τους δέκα πρώτους αιγυπτιακούς αριθμούς. Αν δείτε τη δεύτερη φωτογραφία στο άλμπουμ σας θα προσέξετε ότι:





- Το σύμβολο που αντιπροσωπεύει το νούμερο 1 είναι αυτό που είναι δίπλα στη σαρκοφάγο.
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 2 είναι αυτό που είναι δίπλα στο τραπέζι. -

Το σύμβολο γιά το νούμερο 3 είναι αυτό που είναι δίπλα στο μπαούλο.
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 4 είναι αυτό που είναι δίπλα στο βέλος.
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 5 είναι αυτό που είναι δίπλα στο καλάθι.
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 6 είναι αυτό που είναι δί-

SPELL SHOP

πλα στο ακόντιο.
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 7 είναι αυτό που είναι δίπλα στο αγγείο.
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 8 είναι αυτό που είναι δίπλα στο κιούπι.
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 9 είναι αυτό που είναι δίπλα στο μαχαίρι. Και (επιτέλους!)
- Το σύμβολο γιά το νούμερο 10 είναι αυτό που είναι δίπλα στην περγαμηνή. Γράψτε σε ένα χαρτί τα δέκα νούμερα και τα αντίστοιχα αιγυπτιακά τους σύμβολα. Η δουλειά σας τελείωσε σε αυτό το δωμάτιο. Βγείτε έξω και προχωρήστε προς την είσοδο του πρώτου δωματίου. Σταθείτε στην πόρτα αλλά μην μπείτε. Γυρίστε αριστερά σας και θα δείτε στην κολόνα έναν πίνακα με τρία σύμβολα. Θα ακούγεται και ένας ήχος σαν βουητό. Πατήστε το τρίτο σύμβολο (όχι την πυραμίδα, αλλά ούτε και τη σκάλα). Τώρα πηγαίνετε στο άγαλμα με τη γυάλινη σφαίρα και σταθείτε μπροστά του. Οταν σύρετε τη σφαίρα πάνω σε κάθε θεότητα, θα εμφανιστεί ένα γραφικό σύμβολο, ενώ το άγαλμα θα παίρνει την αντίστοιχη μορφή του θεού. Σημειώστε τα σύμβολα αυτά



στην τρίτη κάθετη σειρά τετραγώνων στο χαρτί που φτιάξατε, στην ανάλογη θέση. Το σύμβολο του Knumm είναι ένα κιούπι, του Sebek δύο τεθλασμένες γραμμές, της Bastet σαν καθρέφτης με συρματοπλέγματα, του Horus σαν μάτι, του Annubis σαν πτώμα, του Osiris σαν δύο σταυρωτά σκήπτρα, του Thoth σαν το κηρύκειο του Ιπποκράτη, και του Set σαν κουρτίνα που κρέμεται. Γυρίστε πάλι στον πίνακα με τα τρία κουμπιά στην κολόνα και πατήστε το μεσαίο (το σύμβολο της σκάλας). Φύγετε από το κτίριο, και αφού κάνετε τον περίγυρο θα βρείτε στην πίσω του μεριά έναν διάδρομο με οκτώ



μαύρους οβελίσκους που καταλήγει σε ένα άλλο ναό. Κάθε οβελίσκος έχει την εικόνα ενός θεού και ένα σύμβολο από κάτω (που αντιπροσωπεύει ένα νούμερο). Σημειώστε αυτά τα σύμβολα στην τέταρτη κάθετη στήλη τετραγώνων στο χαρτί που φτιάξατε στην αντίστοιχη θέση. Τώρα αν δείτε τη δεύτερη φωτογραφία με τα αριθμητικά σύμβολα θα καταλάβετε ότι τα νούμερα στον πίνακα που φτιάξατε (στην τέταρτη στήλη) είναι: Γιά τον Knumm το 5, γιά τον Sebek το 4, γιά την Bastet το 9, γιά τον Horus το 3, γιά τον Annubis το 10, γιά τον Osiris το 7, γιά Thoth το 1, και γιά τον Set το 8. Σημειώστε αυτά τα νούμερα δίπλα από τα σύμβολα στην τέταρτη κάθετη στήλη των τετραγώνων. Μένει κενή η πέμπτη και η έκτη κάθετη στήλη. Γιά να συμπληρώσετε την πέμπτη στήλη πρέπει να διαβάσετε το ημερολόγιο του καθηγητή, σε συνδυασμό με την τρίτη φωτογραφία που πήρατε. Στην καταχώριση υπ... Αριθμ. 30 αναφέρει "Μπροστά από τους θεούς τα πράγματα αφαιρούνται, ενώ πίσω τους προστίθενται" (σε δικιά μου ελεύθερη απόδοση). Γιά δείτε τώρα την τρίτη σας φωτογραφία. Θα δείτε ότι υπάρχουν νούμερα μπροστά ή πίσω (αριστερά ή δεξιά) των οκτώ θεών. Αν το νούμερο λοιπόν είναι μπροστά αφαιρείται, αν είναι πίσω προστίθεται. Αυτό σημαίνει ότι στην πέμπτη κάθετη στήλη τετραγώνων που κάνατε, πρέπει να βάλετε το νούμερα αυτά με το σωστό σημείο της αριθμητικής. Από πάνω προς τα κάτω είναι: +4, -1, -8, +4, -2, -1, +1, και +2. Τώρα κάνετε οριζόντια τις αριθμητικές πράξεις στις στήλες 4 και 5, και το αποτέλεσμα βάλτε το στο αντίστοιχο τετράγωνο της έκτης κάθετης στήλης. Γιά παράδειγμα: Το νούμερο του Knumm είναι το 5. Αν δείτε την τρίτη φωτογραφία ότι το νούμερο 4 είναι δεξιά του, άρα προστίθεται. Στην έκτη λοιπόν κάθετη στήλη σημειώστε το σύμβολο που αντιστοιχεί στο 9. Γιά να μην σας βάλω σε κόπο τα νούμερα στην έκτη κάθετη στήλη στο χαρτί που φτιάξατε πρέπει να είναι από πάνω προς τα κάτω: 9, 3, 1, 7, 8, 6, 2, και 10. Εννοώ ότι θα γράψετε στην έκτη κάθετη σειρά, τα αιγυπτιακά σύμβολα που αντιστοιχούν σε αυτά τα νούμερα. Προχωρήστε στην είσοδο του δεύτερου ναού και μπείτε μέσα. Θα δείτε οκτώ αγάλματα (τέσσερα σε κάθε πλευρά) και έναν βωμό στο κέντρο με οκτώ κρυστάλλους. Αν προχωρήσετε στην απέναντι πόρτα θα σας σταματήσει μιά βασι-

λική κόμπρα. Το κόλπο εδώ είναι να βάλετε σε σωστή σειρά και διάταξη τα τρία σύμβολα που αντιστοιχούν σε κάθε άγαλμα. Η αντιστοιχία συμπίπτει με αυτή των οβελίσκων που είναι έξω στον διάδρομο. Ετσι στην αριστερή μεριά και αρχίζοντας από την είσοδο, το πρώτο άγαλμα αριστερά είναι του Thoth, το δεύτερο του Set, το τρίτο του Osiris, και το τέταρτο της Bastet. Το ίδιο και στη δεξιά πλευρά: Το πρώτο άγαλμα δεξιά είναι του Sebek, το δεύτερο του Knumm, το τρίτο του Horus, και το τέταρτο του Annubis. Σταθείτε λοιπόν μπροστά από κάθε άγαλμα και βάλτε στη σωστή του θέση την εικόνα του θεού στην πάνω θέση (από την πρώτη κάθετη σειρά τετραγώνων), το αριθμητικό του σύμβολο στη δεύτερη θέση (από την έκτη κάθετη στήλη τετραγώνων), και το σύμβολο του θεού στην τρίτη θέση (από την τρίτη κάθετη στήλη των τετραγώνων). Προχωρήστε στον βωμό που είναι στο κέντρο και θα δείτε ότι οι οκτώ κρύσταλλοι είναι φωτισμένοι και υπάρχει αυτή τη φορά και ένα κόκκινο πετράδι. Πάρτε το και προχωρήστε απέναντι. Μόλις εμφανιστεί η κόμπρα, δώστε της το πετράδι και θα σας αφήσει να περάσετε. Προχωρήστε στον διάδρομο και θα φτάσετε σε ένα πηγάδι. Ρίξτε το πετράδι στο πηγάδι και θα εμφανιστεί ένας υπερβολικά



μακιγιαρισμένος ηθοποιός, που παριστάνει τον αιγύπτιο και με μιά απερίγραπτη φωνητική θα σας πει την πονεμένη του ιστορία. Οπισθοχωρήστε και πατήστε το κουμπί με την εικόνα της σκάλας που είναι στην κολόνα δεξιά σας. Θα εμφανιστεί μιά σκάλα στο πηγάδι οπότε και κατεβείτε τη. Θα εμφανιστεί ακόμα μιά απαίσια μορφή και θα σας αποκαλέσει "tresspasser". Δεν έχει και άδικο εδώ που τα λέμε. Μόλις εξαφανιστεί, μπείτε στο δωμάτιο δεξιά σας. Εκεί θα δείτε μιά χρυσή ντουλάπα, που της λείπει το ένα χερούλι. Πρέπει να κερδίσετε σε ένα παιχνίδι γιά να το πάρετε. Διαβάστε την επιγραφή στον τοίχο γιά το πως θα παίξετε το παιχνίδι με τα φιδάκια και στρίψτε δεξιά γιά να παίξετε. Το παιχνίδι θυμίζει το παλιό επιτραπέζιο "Φιδάκι" (γιά να θυμούνται οι παλιοί και να μαθαίνουν οι νεότεροι). Δίνετε κλικ στο ζάρι (ωραίο ζάρι, ότι πρέπει γιά μαζοχιστές!) γιά να παίξετε και προχωράτε σύμφωνα με το νούμερο που φέρατε. Δεν πρέπει να πατήσετε στο τετράγωνο



με το φίδι, γιατί θα σας ρίξει πίσω (αν και μπορείτε να το αποφύγετε αν βάλετε όσα πετράδια γράφει στη βάση του φιδιού, στην απέναντι μεριά του αντιπάλου πολύ γρήγορα). Ο στόχος είναι να φτάσετε πρώτος στην κορυφή. Δεν είναι και ιδιαίτερα δύσκολο. Παίζετε με το κόκκινο Ankh. Μόλις πατήσετε πρώτοι στο χρυσό τετράγωνο, πάρτε το μπλε μάτι που είναι στον τοίχο πάνω σας. Πηγαίνετε και βάλτε το στη χρυσή ντουλάπα. Ανοίξτε την και μπείτε μέσα της. Θα δείτε ένα σχέδιο στον τοίχο με μιά πυραμίδα και μιά σειρά από σύμβολα. Αυτός είναι ο συνδυασμός γιά να ανοίξει η χρυσή κλειδαριά που βρήκατε στην πυραμίδα από την άλλη μεριά του ποταμού. Αν προσέξετε το σχέδιο θα δείτε ότι έχει τέσσερις στήλες από σύμβολα. Μετρήστε τα σύμβολα κάθε στήλης. Στην πρώτη είναι 3, στη δεύτερη 10, στην τρίτη 9 και στην τέταρτη 4. Ο συνδυασμός λοιπόν είναι 3, 10, 9 και 4. Βέβαια πρέπει να βάλετε τα σωστά αντίστοιχα αιγυπτιακά σύμβολα που αντιστοιχούν σε αυτούς τους αριθμούς. Οπισθοχωρήστε και δώστε κλικ στο σύμβολο του σκαραβαίου που είναι και το πρώτο gene pod. Που θέλει ο καθηγητής. Θα δείτε ακόμα μιά σκηνή με μιά όμορφη κοπέλα να σας μιλάει (ευτυχώς χωρίς την υποτιθέμενη αιγυπτιακή προφορά). Καθώς φεύγετε θα δείτε πάνω στην πόρτα ένα μικρό μπλε φωτάκι που στριφογυρίζει. Δώστε κλικ πάνω του και θα δείτε ακόμα ένα μήνυμα. Φύγετε και γυρίστε στον πρώτο ναό (εκεί που βρήκατε τον κροκόδειλο). Πηγαίνετε στην κολόνα με τον πίνακα και αυτή τη φορά πατήστε το πάνω κουμπί, με την εικόνα της πυραμίδας. Μπείτε στο πλοιάριο και γυρίστε πάλι πίσω, στην αποβάθρα με τον μοχλό. Πηγαίνετε στην πυραμίδα και σταθείτε μπροστά στην κλειδαριά. Σύρετε τα σύμβολα που αντιπροσωπεύουν τους τέσσερις αριθμούς (3, 10, 9, και 4) στην κεντρική νοητή γραμμή και πιέστε το τρίγωνο στα αριστερά. Θα ανοίξει η πόρτα και θα δείτε μιά σαρκοφάγο. Προχωρήστε ευθεία επάνω της και θα ανοίξει γιά να αποκαλύψει τη χρονομηχανή. Προχωρήστε και μόλις φτάσετε, θα δείτε ακόμα ένα μήνυμα από τον καθηγητή. Τώρα πρέπει να πάτε στον επόμενο κόσμο. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στον κόσμο τον Mayas και των Anasazi. Ετσι, επειδή με γοητεύει περισσότερο η περίπτωση των Mayas, διαλέγω αυτόν το κόσμο γιά συνέχεια. Πατήστε το πράσινο κουμπί. Πάμε λοιπόν...



ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ MAYAS

Θα βρεθείτε σε μιά όμορφη παραλία. Ηρθε η ώρα να διαβάσετε πάλι το ημερολόγιο του καθηγητή. (Ξέρω, ξέρω.. έχετε όλη μου τη συμπάθεια). Αν στρίψετε αριστερά δύο φορές θα εμφανιστεί πάλι η γνωστή μορφή και θα σας πει ότι μόλις αρχίζουν οι μπελάδες. Στρίψτε αριστερά πάλι και ανεβείτε το μονοπάτι. Προχωρήστε τέσσερις φορές και θα βρεθείτε μπροστά σε μιά πέτρινη πλάκα με σύμβολα. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε ένα πράσινο κεφάλι (προφανώς έχει καλό οδοντογιατρό). Δώστε του κλικ και θα πάρετε ένα αντικείμενο (τώρα τι είναι αυτό, θα σας γελάσω). Συνεχίστε να ανεβαίνετε το μονοπάτι μέχρι να ανεβείτε στην πυραμίδα και να σταθείτε μπροστά στην πλάκα με τα έξι χρώματα. Βάλτε το αντικείμενο που βρήκατε στο κέντρο της πλάκας και θα εμφανιστεί ένας χαμαιλέοντας. Πρόκειται γιά



ένα ακόμα γρίφο, του στυλ "κάνε ότι κάνω". Δίνετε κλικ στο ζώο και αυτό αλλάζει χρώματα. Εσείς πρέπει να επαναλάβετε την ίδια σειρά, πατώντας τις σωστές χρωματικές πλάκες. Το παιχνίδι είναι random, και έτσι δεν μπορώ να σας βοηθήσω. Πάντως είναι αρκετά εύκολο, αφού αν δώσετε κλικ πάνω στο ζώο επαναλαμβάνει τη σειρά. Χρειάζεται τρεις νίκες γιά να κερδίσετε, οπότε το ζώο θα εξαφανιστεί και να μπορέσετε να περάσετε. Προχωρήστε και θα δείτε ένα στρογγυλό σύμβολο. Προχωρήστε και θα ανοίξει η πόρτα. Αμέσως μόλις μπείτε στον ναό, στρίψτε δεξιά σας και θα δείτε ένα puzzle. Στην ουσία είναι τρεις πράξεις πρόσθεσης με αλλοιωμένη τη σωστή σειρά. Από το ημερολόγιο μαθαίνουμε ότι μιά κηλίδα συμβολίζει το 1, και μιά παύλα το 5. Αρα τα νούμερα στην πάνω σειρά είναι από αριστερά προς δεξιά: 13, 14, 12, 20.

Στη μεσαία σειρά πάλι από αριστερά προς δεξιά είναι: 2, 8, 9, 1.

Καί στην τρίτη σειρά που είναι και τα αθροίσματα είναι: 21,13, 22,23.

Θεωρήστε ακριβώς την εικόνα που σχηματίζει αυτός ο πίνακας με τα νούμερα και θα δείτε ότι γιά να λυθεί πρέπει να κάνετε σωστά τις προσθέσεις. Πάμε λοιπόν: Πατήστε την πλακέτα που αντιστοιχεί στο νούμερο 13 (πρώτη στην πρώτη σειρά), την πλακέτα που αντιστοιχεί στο 8 (δεύτερη στη δεύτερη σειρά) και την πλακέτα που είναι το άθροισμα αυτών των δύο. Είναι η πρώτη πλακέτα στην τρίτη σειρά (21). Μετά πατήστε τη δεύτερη πλακέτα στην πρώτη σειρά (14), την τρίτη πλακέτα στη δεύτερη σειρά (9) και την τέταρτη πλακέτα στην τρίτη σειρά (23). Μετά πατήστε την τρίτη πλακέτα στην πρώτη σειρά (12), την τέταρτη πλακέτα στη δεύτερη σειρά (1) και τη δεύτερη πλακέτα στην τρίτη σειρά (13). Και τέλος, πατήστε την τέταρτη πλακέτα της πρώτης σειράς (20), την πρώτη πλακέτα της δεύτερης σειράς (2) και την τρίτη πλακέτα της τρίτης σειρά (22). Θα αποκαλυφθεί ένα άνοιγμα στην αριστερή κολόνα. Δώστε κλικ πάνω του και θα ακούσετε έναν ήχο. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία. Θα βρεθείτε μπροστά σε ένα πράσινο άγαλμα που έχει μιά γυάλινη σφαίρα. (Μοιάζει με αυτό που βρήκατε στην Αίγυπτο). Σύρετε τη γυάλινη σφαίρα προς τα δεξιά και θα εμφανιστεί πάνω της ένα κρανίο. Το άγαλμα επίσης θα πάρει το ίδιο σχήμα. Βγείτε έξω και κατεβείτε στην παραλία. Πηγαίνετε στη δεύτερη πέτρινη πλάκα (από την παραλία καθώς ανεβαίνετε προς την πυραμίδα) και θα δείτε ότι το κρανίο που έχει σχεδιασμένο πάνω της έχει χρωματιστεί γαλάζιο. Δώστε κλικ στο κρανίο και θα φωτιστούν τρία σύμβολα πάνω στην πλάκα. Τραβήξτε τα φωτογραφία. Γυρίστε τώρα πάλι πίσω στην πυραμίδα και σταθείτε μπροστά στο puzzle με τα νούμερα. Αν στρίψετε δεξιά σας θα δείτε ένα ημερολόγιο με τροχούς και σύμβολα. Εχει τρεις τροχούς, δύο στα αριστερά και έναν στα δεξιά. Πειραματιστείτε μαζί του και θα δείτε πως η κίνηση του ενός τροχού επηρεάζει τους άλλους. Ο στόχος εδώ είναι να καταφέρετε να βάλετε στην ίδια γραμμή τα τρία σύμβολα που είδατε στην πέτρινη πλάκα με το κρανίο (και που είναι στην τέταρτη



φωτογραφία σας). Το πρόβλημα είναι ότι ο εσωτερικός τροχός (με τα νούμερα) έχει οκτώ θέσεις, ο επόμενος δίπλα του δώδεκα και ο απέναντι μεγάλος, δεκαέξι. Γιά να γίνουν ακόμα πιό περίπλοκα τα πράγματα, όταν στρίβετε τον εσωτερικό τροχό, στρίβει και ο δεύτερος προς την ίδια κατεύθυνση. Οταν στρίβετε τον δεύτερο τροχό, στρίβει ο εσωτερικός τροχός προς την ίδια κατεύθυνση, αλλά ο απέναντι τροχός προς την αντίθετη. Και όταν στρίβετε τον μεγάλο τροχό, στρίβει και ο εσωτερικός μικρός τροχός προς την ίδια κατεύθυνση. Φαίνεται πολύ περίπλοκο αλλά είναι περισσότερο πονηρό από δύσκολο. Ακολουθήστε τις οδηγίες μου και θα δείτε ότι είναι πολύ απλό. Εχουμε και λέμε:

- Πρώτα από όλα γυρίζουμε τον μεσαίο τροχό μέχρι να έρθει το σωστό σύμβολο στη θέση του (αυτή τη φορά είναι αυτό που μοιάζει σαν ένα σκαλισμένο γράμμα "Τ" σε πέτρα).
- Μετά γυρίστε τον μεγάλο εξωτερικό δεξιό τροχό ώσπου να έρθει το σωστό σύμβολο του μικρού εσωτερικού τροχού (ο αριθμός 19 - τρεις παύλες και τέσσερις κουκκίδες) δίπλα στο σύμβολο του μεσαίου τροχού. Εχετε δύο στα τρία. Πάμε λοιπόν και γιά το τρίτο.
- Τώρα θα χρειαστεί να δουλέψετε με συνδυασμό δύο κινήσεων. Πρώτα κατεβάζετε τον μικρό εσωτερικό τροχό (με τα νούμερα) μία θέση προς τα κάτω και αμέσως μετά τον μεσαίο τροχό μιά θέση προς τα πάνω. Αυτό ξαναφέρνει τα δύο σωστά πρώτα σύμβολα στη σωστή θέση αλλά ταυτόχρονα μετακινεί τα σύμβολα του μεγάλου απέναντι τροχού προς τα πάνω, ένα κάθε φορά. Συνεχίστε να κάνετε τις διπλές αυτές κινήσεις, μέχρι να εμφανιστεί στη σωστή θέση το σύμβολο στον μεγάλο τροχό (είναι ένα πρόσωπο που έχει μιά μύτη σαν ορθωμένη προβοσκίδα). Τώρα λοιπόν έχετε και τα τρία σύμβολα στη σωστή θέση. Θα ακουστεί ένας μουσικός ήχος και θα έχει ξεκλειδώσει η πόρτα της πυραμίδας που έχει σαν σύμβολο το κρανίο, και που θα τη βρείτε αργότερα στον δρόμο σας. Τώρα θα χρειαστεί να επαναλάβετε την ίδια διαδικασία και γιά άλλες τρεις πυραμίδες. Πηγαίνετε πάλι στο πράσινο άγαλμα, να σύρετε τη γυάλινη σφαίρα μιά θέση δεξιά. Θα δείτε να εμφανίζεται ένα σχήμα που θυμίζει πίθηκο. Γυρίστε πίσω στο μονοπάτι και πηγαίνετε στην πέτρινη πλάκα που έχει τώρα πιά-φωτισμένο το σχέδιο του πιθήκου. Είναι η τέταρτη πλάκα όπως ανεβαίνετε από την παραλία προς το πάνω στο μονοπάτι. Δώστε κλικ στην κόκκινη εικόνα του πιθήκου και φωτογραφίστε τα τρία σύμβολα που θα τονιστούν. Γυρίστε στην πυραμίδα και με τον ίδιο τρόπο, βάλτε αυτά τα τρία νέα σύμβολα στο ημερολόγιο με τους τροχούς. Θα ακούσετε πάλι έναν μουσικό ήχο μόλις τα καταφέρετε, σημάδι ότι ξεκλείδωσε η πυραμίδα του πιθήκου. Πάλι πίσω στο άγαλμα και στη γυάλινη σφαίρα. Μόλις τη μετακινήσετε μιά θέση δεξιά, θα εμφανιστεί το σχήμα ενός αιλουροειδούς. Κατεβείτε στο μονοπάτι και βρείτε την πέτρινη πλάκα με το ίδιο χρωματιστό σύμβολο. Είναι η τρίτη πλάκα όπως ανεβαίνουμε από την παραλία και το χρώμα του είναι μωβ. Δώστε κλικ πάνω του και φωτογραφίστε τα τρία νέα σύμβολα. Γυρίστε στο ημερολόγιο με τους τροχούς και ξαναβάλτε τα. Θα ξεκλειδώσετε έτσι την επόμενη πυραμίδα. Φτου κι από την αρχή! Πάλι στο άγαλμα, γυρίστε τη σφαίρα και τώρα το σύμβολο είναι μιά σαύρα. Πηγαίνετε στην πέτρινη πλάκα (είναι η πέμπτη



από την παραλία) και δώστε κλικ στην πράσινη σαύρα. Φωτογραφίστε τα νέα σύμβολα που θα τονιστούν και γυρίστε να τα βάλετε στο ημερολόγιο με τους τροχούς. Από το σημείο που είστε, γυρίστε δεξιά, προχωρήστε μιά φορά και στρίψτε πάλι δεξιά. Θα δείτε μιά πόρτα κάτω από ένα γυάλινο κρανίο. Προχωρήστε και



SPELL SHOP



περάστε τη. Θα δείτε κάτω σας τρεις πυραμίδες. Η δεξιά σας είναι αυτή του κρανίου, η μπροστά του αιλουροειδούς και η αριστερή του πιθήκου. Κατεβείτε τα σκαλιά και πηγαίνετε στη δεξιά πυραμίδα. Ανεβείτε τα σκαλιά της και θα δείτε μιά πόρτα με δύο άσπρα κρανία. Περάστε την και στρίψτε δεξιά. Εδώ θα χρειαστεί να λύσετε το puzzle με τον σκελετό. Πρέπει να τον συναρμολογήσετε βάζοντας τα κατάλληλα κόκαλα στη σωστή θέση. Προσοχή! Αν κάνετε ένα λάθος, τα πάντα καταρρέουν και πρέπει να τα κάνετε πάλι από την αρχή. Είναι μιά καλή ιδέα να σώνετε το παιχνίδι αν πάτε καλά ώστε να συντομέψετε τις προσπάθειες. Γιά να σας βοηθήσω ακόμα περισσότερο σας λέω ότι: Το αριστερό πόδι του σκελετού αποτελείται στο πάνω μέρος του από δύο σπασμένα κομμάτια, και στο κάτω από ένα κομμάτι και την πατούσα, τέσσερα κομμάτια σύνολο. Το δεξί του πόδι είναι πιό εύκολο γιατί αποτελείται από δύο μόνο ολόκληρα κομμάτια, το πάνω και το κάτω που έχει και την πατούσα. Το αριστερό του χέρι αποτελείται από δύο μόνο κομμάτια, το πάνω μέρος και το κάτω

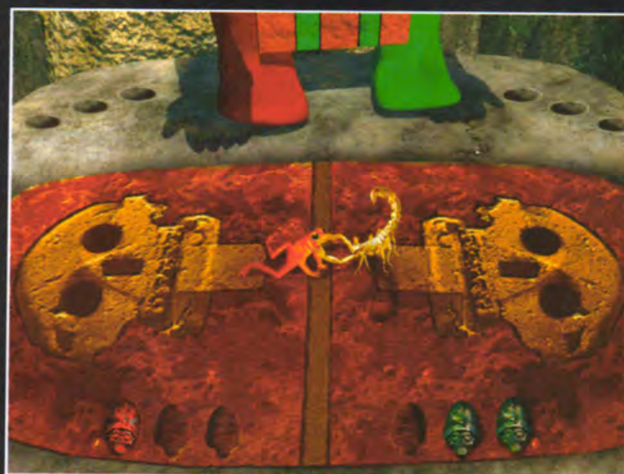


που περιλαμβάνει και την παλάμη. Το δεξί του όμως χέρι θα σας δυσκολέψει γιατί είναι σπασμένο σε αρκετά κομμάτια. Το πάνω μέρος του είναι σπασμένο σε δύο κομμάτια. Το κάτω μέρος του από άλλα δύο λεπτά κομμάτια που μπαίνουν χιαστί και στο τέλος μόνη της η παλάμη. Μόλις τα καταφέρετε, τα περισσευούμενα κόκαλα θα εξαφανιστούν. Τώρα μπορείτε να πάρετε την πράσινη σφαίρα από τα σαγόνια του νεκρού. Κάνετε μεταβολή και βάλτε τη στην τρύπα που είναι στο κέντρο του σχήματος με τα κρανία. Θα ακούσετε ένα μήνυμα και μετά θα εμφανιστεί ένα σχέδιο με δύο φιγούρες. Φωτογραφίστε το. Φύγετε από αυτή την πυραμίδα και πηγαίνετε στην απέναντι, που είναι του πιθήκου. Μπείτε μέσα της και θα δείτε ένα μουσταρδί κεφάλι. Δώστε του κλικ και θα σας μιλήσει. Εξερευνήστε τον χώρο και θα βρείτε ένα κρανίο σε ένα παλούκι. Δώστε του και αυτού ένα κλικ και θα "ζωντανέψει". Στρίψτε αριστερά και θα δείτε ακόμα ένα puzzle. Είναι αρκετά εύκολο, πρέπει να οδηγήσετε την πράσινη αράχνη, αποφεύγοντας την κόκκινη στις τρύπες. Τελικά θα τη φτάσετε στην μπλε σφαίρα που είναι στο κάτω μέρος και θα σας τη φέρει έξω. Πάρτε την και βάλτε τη στον απέναντι τοίχο, στο κέντρο του σχήματος με τον πράσινο πίθηκο και την κόκκινη μπορντούρα. Θα δείτε ακόμα ένα μήνυμα και μόλις τελειώσει και αυτό, θα εμφανιστεί ένα σχέδιο με άλλες δύο φιγούρες. Φωτογραφίστε τες και αυτές. Ηρθε η σειρά της τρίτης πυραμίδας. Βγείτε έξω και κατεβείτε τα σκαλιά. Στο κέντρο της μικρής πλατείας, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε προς την πυραμίδα με τα κίτρινα κιούπια στα αριστερά της πόρτας. Μην μπείτε ευθεία. Αν προσέξετε θα δείτε ότι δίπλα από την πόρτα στα δεξιά σας υπάρχουν κάτι σκαλιά που ανεβαίνουν στην κορυφή της πυραμίδας. Ανεβείτε λοιπόν και μπείτε. Θα δείτε μπροστά σας ένα σωρό ανθρώπινα κόκαλα. Στα αριστερά σας βρίσκεται ένα στρογγυλό σχήμα με κενό το κέντρο του σε μωβ χρώμα. Στο δεξί σας χέρι είναι ένα ακόμα puzzle. Πριν πάτε όμως εκεί, προχωρήστε ευθεία και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε ένα πράσινο άγαλμα που πάνω του έχει ένα δίσκο με τέσσερα χρώματα. Σημειώστε τα χρώματα και τη θέση τους. (Π.χ.: Ασπρο πάνω, κίτρινο δεξιά, μαύρο κάτω και κόκκινο αριστερά). Γυρίστε στην πόρτα και στρίψτε αριστερά της προς το puzzle. Προσέξτε την εικόνα στον τοίχο και σημειώστε τα τέσσερα σχέδια γύρω από τον πίνακα. Στο δεξί σας χέρι είναι ένας πράσινος κύκλος με τα ίδια σχήματα αλλά σε λάθος θέση και με λάθος χρώμα. Πρέπει λοιπόν να βάλετε τα σχήματα ώστε να είναι στην αντίστοιχη θέση με την εικόνα και να τα χρωματίσετε με τη σωστή σειρά. Τα αλλάζετε δίνοντας κλικ πάνω τους. Δεν είναι δύσκολο. Μόλις τα καταφέρετε θα εμφανιστεί ένα χρυσό αγαλματάκι. Πάρτε το και κάνετε μεταβολή. Προχωρήστε και σταθείτε μπροστά στο σωρό με τα κόκαλα. Στρίψτε αριστερά, προχωρήστε και βάλτε το αγαλματάκι στην άσπρη πέτρα που

είναι πάνω από τη φωτιά. Αυτό θα λιώσει και θα πέσει στο δοχείο αποκάτω. Δώστε κλικ στο γκρίζο δοχείο που είναι δίπλα και το αίμα θα την κρυώσει. Θα χρειαστεί να περιμένετε λίγο γιά να κρυώσει το μέταλλο. Μετά πάρτε τη χρυσή καρδιά και πηγαίνετε στο πράσινο άγαλμα (κάτω από τον δίσκο με τα τέσσερα χρώματα). Βάλτε την καρδιά στο πέτρινο δοχείο που κρατά στα χέρια του και αυτή θα μετατραπεί σε μιά χρυσοκόκκινη σφαίρα. Πάρτε την και βάλτε τη στο κενό που είναι στο στρογγυλό μωβ σχήμα. Θα δείτε ακόμα ένα μήνυμα και θα εμφανιστούν ακόμα δύο φιγούρες. Φωτογραφίστε τις και αυτές. Φύγετε, κατεβείτε τα σκαλιά και μπείτε στην κάτω είσοδο της ίδιας πυραμίδας. Προχωρήστε όλο ευθεία και θα φτάσετε σε μιά κρεμαστή γέφυρα όπου δεν μπορείτε να περάσετε ακόμα. Οπισθοχωρήστε και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε ένα πράσινο αγαλματάκι. Ακόμα ένα σχετικά εύκολο, αν και λίγο αηδιαστικό γιά τρυφερές υπάρξεις, puzzle. Ανάλογα σε ποια τρύπα δίνετε κλικ θα εμφανίζεται ένας σκορπιός, μιά αράχνη ή ένας βάτραχος. Από το άλλο κρανίο θα βγει ο αντίπαλος σε τυχαία σειρά. Τώρα, να θυμάστε ότι: Ο βάτραχος



τρώει την αράχνη, η αράχνη σκοτώνει τον σκορπιό, ο σκορπιός σκοτώνει τον βάτραχο, ενώ αν η αντίπαλοι βγουν ίδιοι δε νικάει κανείς. Καλή τύχη! Χρειάζονται τρεις νίκες (που κερδίζονται σε γύρους των τριών σημείων) και συμβουλεύω μετά από κάθε νίκη σας να σώνετε το παιχνίδι. Ετσι θα τελειώσετε γρηγορότερα. Το δικό σας οπλοστάσιο είναι στο κρανίο αριστερά και έχει χρώμα κόκκινο. Μόλις νικήσετε θα σηκωθεί η γέφυρα με τον κατάλληλο ήχο. Περάστε την και προχωρήστε όλο ευθεία μέχρι να βγείτε από την πυραμίδα. Συνεχίστε όλο ευθεία στη ζούγκλα και θα φτάσετε μπροστά σε ένα άγαλμα που σας μιλάει. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε μιά αράχνη. Στο κέντρο του ιστού της βρίσκεται ένα πράσινο πετράδι. Περιμένετε να φύγει η αράχνη και πάρτε το. Βάλτε το στην κόχη του δεξιού ματιού του αγάλματος. Κάνετε μεταβολή και θα δείτε ένα λουλούδι στην πάνω δεξιά μεριά της οθόνης, πάνω από ένα αγαλματάκι. Στο κέντρο του λουλουδιού, κρύβεται ένα πορτοκαλί πετράδι. Πηγαίνετε και πάρτε το. Βάλτε το στο άλλο μάτι του αγάλματος. Πιέστε και τα δύο μάτια



του αγάλματος και θα εμφανιστεί μιά μασέλα στο στόμα του. Πάρτε τη. Χρησιμοποιήστε τη γιά να κόψετε τις τέσσερις ξεραμένες λιάνες που σας εμποδίζουν. Τώρα μπορείτε να περάσετε και να προχωρήσετε στο μονοπάτι που είναι δεξιά σας (δίπλα από το πορτοκαλί μάτι του αγάλματος). Προχωρήστε όλο ευθεία και θα ανεβείτε σε μιά άλλη πυραμίδα. Είναι αυτή με σύμβολο τη σαύρα. Ανεβείτε τα σκαλιά της και μπείτε μέσα. Εξερευνήστε λίγο την αίθουσα και θα βρείτε μιά ραγισμένη καρδιά (... ίσως τον εγκατέλειψε η αγαπημένη του!). Βρίσκεται στο γκρίζο δοχείο που είναι κάτω από το στρογγυλό σχέδιο με το γαλάζιο σήμα της σαύρας. Δώστε κλικ πάνω του γιά να δείτε μέσα και πάρτε την καρδιά. Πηγαίνετε και σταθείτε μπροστά στο άγαλμα της σαύρας με τα έξι κρανία. Πάνω σε κάθε κρανίο υπάρχει ένα νούμερο (σύμβολο). Βάλτε την καρδιά στο μπωλ που είναι ανάμεσα στα κρανία. Πηγαίνετε πάλι και σταθείτε μπροστά στο δοχείο που βρήκατε την καρδιά. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε στο κάτω μέρος αριστερά, δίπλα στο αγγείο με το φυτό, ένα πινακάκι. Δώστε κλικ πάνω του και φωτογραφίστε το ή σχεδιάστε το σε ένα φύλλο χαρτί. Πρέπει να ανατρέξετε πάλι στο ημερολόγιο του καθηγητή και πιό συγκεκριμένα στην καταχώριση νούμερο 39. Εκεί θα δείτε τα νούμερα που αντιστοιχούν στα κεφάλια του πίνακα που βρήκατε. Αφήστε το πάλι κάτω και γυρίστε στο puzzle με τα κρανία. Πρέπει να θυμάστε ότι στον πίνακα το μαύρο χρώμα είναι αρνητικό και το κόκκινο θετικό. Ετσι μπορούμε να γράψουμε τον πίνακα που βρήκατε δίπλα στο φυτό με τον εξής τρόπο:

Η πρώτη σειρά αριθμών είναι	-5,	+4,	-5.
Η δεύτερη σειρά είναι	-5,	+4,	-6.
Η τρίτη σειρά είναι	-6,	+5,	+5.
Η τέταρτη σειρά είναι	-8,	-8,	+5.
Η πέμπτη σειρά είναι	+8,	+8,	+5.
Η έκτη σειρά είναι	+5,	-8,	-6.
Η έβδομη σειρά είναι	+8,	+4,	+8.
Η όγδοη σειρά έχει μόνο το	-5.		

Πίσω τώρα στο puzzle. Ο σκοπός είναι να ανάψετε όλες της γωνίες της διπλής κρυστάλλινης πυραμίδας, στέλνοντας σε κάθε μία, μιά σαύρα. Τα βήματα της σαύρας ορίζονται από τα 6 κρανία που είναι αριστερά και δεξιά

SPELL SHOP

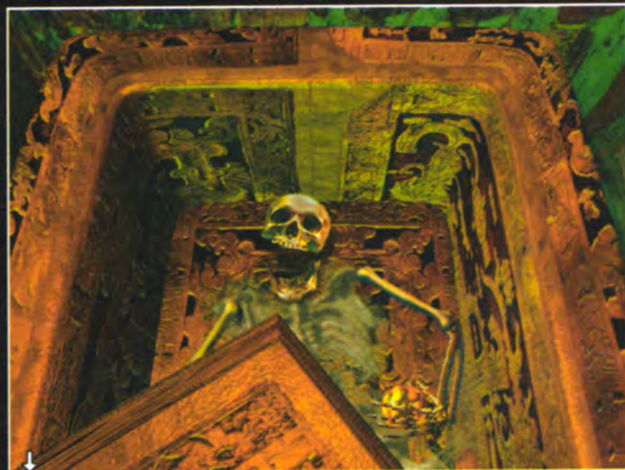
της. Τα τρία κρανία που είναι αριστερά σας είναι θετικά (+) και τα τρία κρανία στα δεξιά σας είναι αρνητικά (-). Είναι επιπλέον αριθμημένα. Ετσι έχετε τρία νούμερα στα αριστερά σας πάνω στα κρανία (τα + 4, + 5 και + 8) και τρία νούμερα στα δεξιά σας (τα - 5, - 6 και -8). Το μόνο πλέον που έχετε να κάνετε είναι να δίνετε κλικ πάνω στα αριθμημένα κρανία, ακολουθώντας τη σειρά των αριθμών στον πίνακα (δηλαδή -5, +4, -5, -5, +4, -6, -6, +5, +5, -8, -8, +5, +8, +8, +5, +5, -8, -6, +8, +4, +8, και -5). Τώρα όλες οι γωνίες φωτίζονται και θα πάρετε



μιά χρυσή σαύρα στην απογραφή σας. Υποχωρήστε, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία προς τη στρογγυλή ζωγραφιά. Θα δείτε ένα καφέ τετράγωνο στο πάτωμα. Δώστε του κλικ και θα εμφανιστεί μια πλάκα. Βάλτε πάνω της τη χρυσή σαύρα σας και οπισθοχωρήστε. Θα ανοίξει μιά καταπακτή. Προχωρήστε όλο ευθεία αρκετές φορές και θα βρεθείτε μπροστά σε μιά ανοικτή πόρτα. Μέσα θα δείτε μιά σειρά πέτρες και απέναντι κάτι σταλακτίτες. Προχωρήστε τρεις φορές και θα βρεθείτε στη μεγάλη πέτρα στο κέντρο του δωματίου. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία στο άλλο δωμάτιο όσο πάει. Αν στρίψετε αριστερά σας τώρα θα δείτε το πράσινο gene pod του κόσμου των Mayas. Δώστε του κλικ και θα δείτε ακόμα ένα μήνυμα. Μετά θα ανοίξει η πράσινη στήλη και θα δείτε ένα τσεκούρι. Μόλις το πάρετε όμως και κάνετε να βγείτε, θα δείτε ότι σταλακτίτες σας φράζουν τον δρόμο. Θα χρειαστεί να βάλετε πάνω στην πράσινη θήκη κάτι, γιά να σηκωθούν τα εμπόδια. Σταθείτε μπροστά της και βάλτε στον κύκλο πάνω στην πράσινη στήλη τα 4 κρανία που είναι κάτω και την γκρίζα πέτρα που μοιάζει κάπως στο σχήμα με την Αφρική. Ενα κομμάτι της πράσινης θήκης



θα υποχωρήσει και θα μπορέσετε να βγείτε. Πηγαίνετε στο προηγούμενο δωμάτιο και σταθείτε μπροστά στο πράσινο άγαλμα. (Πριν φτάσετε θα εμφανιστεί ακόμα μιά φορά η απαίσια μορφή). Τώρα από την κεντρική πέτρα που στέκεστε, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε στους σταλακτίτες που φράζουν την πόρτα. Θα δείτε το σχήμα ενός τσεκουριού στο πλάι της πόρτας. Δώστε πάνω του κλικ και θα ακούσετε μιά ακολουθία από 8 νότες. Η ιδέα είναι να επαναλάβετε την ίδια σειρά από νότες χτυπώντας με το τσεκούρι σας τους σταλακτίτες. Γιά όσους δεν έχουν μουσικό αυτί ορίστε η λύση: Αριθμήστε τους σταλακτίτες από αριστερά προς δεξιά με τα νούμερα 1,2,3,4 και 5. Μετά χτυπήστε τους με την εξής σειρά: 5, 3, 4, 2, 2, 5, 5, και 1. Αν το κάνατε σωστά θα σηκωθούν και θα μπορέσετε να περάσετε στο επόμενο δωμάτιο. Προχωρήστε όλο ευθεία και θα δείτε ένα σκελετό στο φέρετρό του. Στο χέρι του έχει μιά χρυσή σφαίρα που θα πρέπει να πάρετε. Θα μου πείτε ιεροσυλία! Συμφωνώ, αλλά δεν έχω γράψει εγώ το παιχνίδι. Δώστε κλικ πάνω στη σφαίρα και αφού την κουνήσετε



πέρα δώθε μερικές φορές (με πατημένο το κουμπί του mouse) θα μπορέσετε να του την ξεκολλήσετε, και όχι μόνο! Κάνετε μεταβολή και προχωρήστε όλο ευθεία. Θα βρεθείτε μπροστά στο στρογγυλό σχέδιο της μπλε σαύρας. Τώρα ξέρετε κόλπο. Βάλτε τη χρυσή σφαίρα στο κενό του σχήματος και θα δείτε ακόμα ένα μήνυμα. Στο τέλος του θα εμφανιστούν δύο ακόμη φιγούρες,

που θα πρέπει να φωτογραφίσετε. Κάνετε μεταβολή και προχωρήστε τέσσερις φορές ευθεία. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία 26 φορές. Κάνετε μεταβολή και θα πρέπει να αντικρίζετε το πέτρινο άγαλμα με τα πετράδια στα μάτια. Πιέστε το πράσινο μάτι και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε ευθεία 12 φορές. Θα πρέπει να βλέπετε μπροστά σας τα σκαλιά μιας ακόμα πυραμίδας. Πατήστε το αριστερό βέλος και θα κάνετε μεταβολή. Θα δείτε στο δεξί κάτω μέρος της οθόνης ένα μωβ πετράδι, μισοκρυμμένο στη βλάστηση. Πάρτε το και κάνετε μεταβολή. Ανεβείτε τέρμα τα σκαλιά και βάλτε το πετράδι στην κενή θέση στο κέντρο του σχήματος. Προχωρήστε όλο ευθεία και θα δείτε ακόμα ένα puzzle. Σε αυτό θα πρέπει να σχηματίσετε τις εικόνες από τις φιγούρες που φωτογραφίσατε στις πυραμίδες. Δεν μπορώ να σας βοηθήσω, μιας και το παιχνίδι είναι random, αλλά σας συνιστώ να φτιάξετε πρώτα το κάτω δεξιά τμήμα, μετά το κάτω αριστερά τμήμα, μετά το πάνω δεξιά τμήμα και τελευταίο το πάνω αριστερά



τμήμα. Από το τελευταίο αυτό τμήμα λείπει ένα κομμάτι. Πρέπει να ξέρετε ότι μόλις συμπληρωθεί μιά εικόνα, στερεοποιείται και δεν μπορείτε πιά να παίξετε με τα κομμάτια της. Καλή τύχη! (Δίπλα από κάθε φωτογραφία φαίνεται ένα σύμβολο. Τα ίδια σύμβολα είναι και στις τέσσερις γωνίες του puzzle γιά να σας δείξουν τη σωστή θέση κάθε φωτογραφίας). Είναι αρκετά μπελαλίδικο puzzle και υποψιάζομαι ότι μερικές φορές δεν έχει λύση. Αν κολλήσετε, απλά οπισθοχωρήστε και αυτό θα κάνει reset. Και πάλι από την αρχή. Τι να κάνουμε? Ο επιμένων νικά. Μόλις το λύσετε, θα μπορέσετε να προχωρήσετε όλο ευθεία και θα φτάσετε στη χρονομηχανή. Εκεί θα δεχτείτε ακόμα ένα μήνυμα από τον καθηγητή. Αν περιμένετε λίγο ακόμα θα δείτε και ένα δεύτερο μήνυμα. Πατήστε το κουμπί με το μπλε σύμβολο και δώστε κλικ στη σφαίρα γιά να πάτε στον επόμενο κόσμο. Πάμε λοιπόν...

ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ ANASAZI

(Τι εννοείτε ποιοι ήταν οι Anasazi;Ανοίξτε και κανένα βιβλίο!)

Θα βρεθείτε μπροστά σε ένα δέντρο και θα δείτε έναν αϊτό να πετά μακριά σας. Στρίψτε δεξιά σας και προχωρήστε όλο ευθεία μέχρι να βρείτε ένα πεσμένο κορμό. Πάρτε τον και οπισθοχωρήστε. Κάνετε μεταβολή, προχωρήστε τρεις φορές ευθεία και μετά στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε στο μονοπάτι ευθεία μέχρι που θα φτάσετε σε ένα χαντάκι. Βάλτε τον κορμό γιά να περάσετε. Προχωρήστε συνέχεια ευθεία και θα βρεθείτε μπροστά σε ένα μηχανισμό με βράχους και έναν μοχλό. Υπάρχουν πέντε θέσεις που μπορείτε να μετακινήσετε τον μοχλό. Η τέρμα αριστερά αντιστοιχεί στη Δύση, η επόμενη αριστερά στην Ανατολή. Η κεντρική θέση (ο μοχλός κάθετα) είναι ανενεργοί. Η πρώτη θέση δεξιά (στη μέση) αντιστοιχεί στον Βορρά και η θέση τέρμα δεξιά αντιστοιχεί στον Νότο. Σε κάθε θέση του μοχλού, ανοίγει και ένα τμήμα του κόσμου στο οποίο βρίσκεται και ένα puzzle. Κάθε θέση έχει και το δικό της σύμβολο. Αν προχωρήσετε ακόμα δύο φορές μπροστά θα δείτε στον βράχο ένα σχήμα, σαν μιά κουλούρα σκοινί. Τώρα κάνετε πίσω δύο φορές και μετακινήσετε τον μοχλό τον μοχλό τέρμα αριστερά. Θα μετακινηθούν οι βράχοι. Προχωρήστε πάλι μπροστά δύο φορές και θα δείτε τώρα ότι στο σχέδιο στον βράχο έχει προστεθεί μιά γραμμή ακριβώς στο κέντρο. Αυτό το σχέδιο αντιστοιχεί στη Δύση. Αν αλλάξετε τη θέση του μοχλού θα δείτε ακόμα τρία σχέδια. Δεν τα περιγράφω, μπορείτε να τα δείτε στο ημερολόγιο του καθηγητή, στον χάρτη του κόσμου των Anasazi. Ας αρχίσουμε λοιπόν από την τέρμα αριστερά θέση του μοχλού, που έχετε ήδη βάλει. Από τη θέση που βρίσκεστε αντικρίζοντας τον μοχλό, οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή (πατώντας το δεξί βελάκι) και προχωρήστε ευθεία εννιά φορές μέχρι να φτάσετε σε μιά διασταύρωση (εμφανίζονται τέσσερις πιθανές έξοδοι που μπορείτε να πάρετε). Στρίψτε δεξιά προχωρήστε μιά φορά ευθεία. Στρίψτε αριστερά και θα δείτε ένα μονοπάτι με έναν κάκτο στα δεξιά. Προχωρήστε ευθεία δώδεκα φορές και θα δείτε μιά πέτρινη γέφυρα πάνω από το χαντάκι. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε δύο φορές. Θα βρεθείτε φάτσα με τον βράχο. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία μέχρι να βρεθείτε στο κέντρο της σπηλιάς. Στα δεξιά σας είναι ένας φακός. Πάρτε τον. Οπισθοχωρήστε, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε προς τα μπροστά. Θα δείτε ένα μαύρο



SPELL SHOP

σχήμα στον τοίχο μπροστά σας και άλλο ένα στον τοίχο στα αριστερά σας. Πρέπει να τους φωτίσετε με τον φακό (κουνήστε τον λίγο γιά να δουλέψουν οι μπαταρίες του). Θα δείτε κάποια σχέδια στους τοίχους που θα πρέπει να τα σημειώσετε σε ένα κομμάτι χαρτί. Στον τοίχο μπροστά σας είναι από αριστερά προς δεξιά: κάτι που θυμίζει κότα, ένα φίδι κουλουριασμένο, μιά χελώνα και κάτι που μοιάζει με τράγο (σύνολο 4 σχέδια). Στρίψτε αριστερά και φωτίστε τον απέναντι τοίχο. Εδώ υπάρχουν πέντε σχέδια. Το πρώτο παριστάνει έναν άνθρωπο που χαιρετάει, το δεύτερο κάτι σαν πρόβατο, το τρίτο κάτι σαν σαλιγκάρι, το τέταρτο ένα ελάφι και το πέμπτο μιά αρκούδα. Βγείτε από τη σπηλιά και θα βρεθείτε μπροστά σε ένα δέντρο. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Θα δείτε έναν λύκο που ουρλιάζει και φεύγει στο μονοπάτι δεξιά. Προχωρήστε και θα δείτε σε ένα βράχο αριστερά σας το σύμβολο της Δύσης. Συνεχίστε ευθεία όσο παίρνει και θα βρεθείτε να αγναντεύετε μιά ανοικτή πεδιάδα. Στρίψτε αριστερά και θα δείτε στον βράχο να είναι σκαλισμένα ένα σωρό σύμβολα. Προχωρήστε ευθεία και τώρα θα πρέπει να δώσετε κλικ στα 9 σχήματα πάνω στον βράχο που αντιστοιχούν σε αυτά που είδατε στη σπηλιά. Υπάρχουν κάποιες παλάμες που μπορεί να σας δυσκολέψουν λίγο, αλλά δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολο. Μόλις ανάψετε τα σωστά σύμβολα θα δείτε τη σκιά ενός λύκου (ατμοσφαιρικότατη σκηνή) και θα τον ακούσετε να ουρλιάζει. Στρίψτε αριστερά και δώστε κλικ στο σύμβολο της Δύσης που είναι σκαλισμένο στον βράχο. Θα γίνει κόκκινο και θα ακούσετε τον ήχο μιας πόρτας που ανοίγει. Στρίψτε δεξιά και μπείτε στη σπηλιά. Προχωρήστε και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε να υλοποιείται μπροστά σας ένα σύμβολο που θυμίζει ήλιο. Προχωρήστε προς το μέρος του και θα ακούσετε τον ήχο νερό που στάζει. Τώρα πρέπει να γυρίσετε στον μηχανισμό με τους βράχους και να βάλετε τον μοχλό στην επόμενη θέση (στην πορεία θα δείτε ακόμα μιά φορά τον λύκο και τη μυστήρια οπτασία). Γυρίστε τον μιά φορά προς τα δεξιά. Τώρα είναι στη μεσαία θέση προς τα αριστερά και αυτό αντιστοιχεί στην Ανατολή. (Αν θέλετε, προχωρήστε δύο φορές και θα δείτε το νέο σύμβολο στον βράχο - η γραμμή είναι στο δεξιό μέρος του κύκλου). Από τη θέση μπροστά στον μοχλό, οπισθοχωρήστε, στρίψτε δεξιά (γιά μεταβολή) και προχωρήστε ευθεία εννιά φορές. Θα βρεθείτε στη διασταύρωση. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Τώρα όμως στρίψτε δεξιά (θα δείτε έναν κάκτο στο αριστερό σας χέρι) και προχωρήστε όλο ευθεία δέκα φορές. Θα βρεθείτε φάτσα με ένα σκαλισμένο βελανίδι στον βράχο. Στρίψτε αριστερά σας και πάρτε το ξερόκλαδο. Στρίψτε αριστερά, και προχωρήστε ευθεία τρεις φορές. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία στο ανηφορικό μονοπάτι. Θα δείτε ένα σκιουράκι που φεύγει προς τα πάνω. Προχωρήστε ευθεία και θα δείτε το σύμβολο της Ανατολής σκαλισμένο σε έναν βράχο στα δεξιά σας. Συνεχίστε ευθεία και στην επόμενη οθόνη θα δείτε ένα μελίσσι στα αριστερά σας. Βάλτε μέσα στο μελίσσι το ξερόκλαδο γιά να πάρετε λίγο μέλι. Αν συνεχίσετε ευθεία άλλες έξι φορές θα δείτε ένα χρυσό βελανίδι κολλημένο σε μιά σχισμή του βράχου. Πάρτε το με το ξερόκλαδο. Τώρα γυρίστε πίσω και πηγαίνετε να βάλετε το χρυσό βελανίδι στο αντίστοιχο σχήμα που είδατε σκαλισμένο στον βράχο πιό πριν. Θα ανοίξει ακόμα ένα πέρασμα μπροστά σας. Μπείτε στη σπηλιά και προχωρήστε ευθεία. Θα βρείτε ένα κουτί σπίρτα πάνω σε ένα καλάθι. Δώστε κλικ πάνω του γιά να ανοίξει και πάρτε ένα σπίρτο. Οπισθοχωρήστε δύο φορές και στρίψτε δεξιά. Σύρτε το σπίρτο γιά να ανάψει στην πέτρα με το σύμβολο και γρήγορα ανάψτε τα κλαδάκια που είναι δεξιά. Θα προβληθεί μιά εικόνα στον απέναντι τοίχο. Φωτογραφίστε την. Πρέπει τώρα να γυρίσετε πάλι στον μηχανισμό με τις πέτρες και τον μοχλό. Μετακινήστε τον μοχλό δύο θέσεις (θα πρέπει να είναι στη μεσαία δεξιά θέση που αντιστοιχεί στον Βορρά - το σύμβολο είναι κύκλος με τη γραμμή κάθετα πάνω του μέχρι τη μέση). Από τον μοχλό, οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή και προχωρήστε ευθεία έντεκα φορές (θα περάσετε τη διασταύρωση). Στρίψτε αριστερά και θα δείτε κάτω δεξιά στον βράχο ένα πούπουλο. Πάρτε το. Προχωρήστε ευθεία δύο φορές στη διασταύρωση και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε ευθεία τρεις φορές (θα δείτε ακόμα ένα πούπουλο αλλά αγνοήστε το προς το παρόν) και μετά στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε ευθεία και θα δείτε ένα κοράκι να πετά από πάνω σας. Συνεχίστε και θα δείτε το σύμβολο του Βορρά σκαλισμένο σε ένα βράχο στα αριστερά σας. Συνεχίστε ευθεία και στο τέρμα του δρόμου στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε όλο ευθεία και θα βρείτε μιά βάση με τρύπες και το σχήμα ενός πούπουλου στον βράχο. Αφήστε το πούπουλο που κουβαλάγατε στο έδαφος μπροστά στη βάση. Οπως ήδη καταλάβατε, πρέπει να βρείτε και άλλα πούπουλα. Οπισθοχωρήστε και στρίψτε αριστερά. Θα δείτε στον βράχο σκαλισμένες τις μορφές από πέντε πουλιά. Προφανώς πρέπει να βρείτε τα πέντε πούπουλα (ένα από κάθε πουλί) και να τα βάλετε στη θέση τους στη βάση πίσω σας. Θα πρέπει λοιπόν να τα βρείτε. Στην πραγματικότητα υπάρχουν περισσότερα πούπουλα από όσα χρειάζεστε αλλά εσείς πρέπει να τα βρείτε όλα. Πάμε λοιπόν:

- Στρίψτε αριστερά, προχωρήστε όλο ευθεία και θα δείτε το δεύτερο (μαύρο) πούπουλο μπροστά σας. Πάρτε το και γυρίστε στη βάση.

Αφήστε το και αυτό στο χώμα, δίπλα από το άλλο.

- Οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή και προχωρήστε πάλι ευθεία τέσσερις φορές. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε

το σύμβολο του Βορρά. Προχωρήστε ευθεία και θα βρείτε ακόμα ένα πούπουλο. Ακουμπήστε το και αυτό δίπλα από τα άλλα.

- Οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή, ευθεία τέσσερις φορές, στρίβετε δεξιά, προχωρήστε ευθεία άλλες τέσσερες φορές και θα δείτε το τέταρτο πούπουλο. Τώρα πιά ξέρετε τι θα το κάνετε.
- Οπισθοχωρήστε, μεταβολή, ευθεία τέσσερις φορές, δεξιά, ευθεία έξι φορές, και δεξιά. Πάρτε το πέμπτο πούπουλο και βάλτε το και αυτό δίπλα στα άλλα.
- Οπισθοχωρήστε, μεταβολή, ευθεία τέσσερις φορές, δεξιά, ευθεία έξι φορές, αριστερά, ευθεία δύο φορές, αριστερά, ευθεία τέσσερις φορές, και αριστερά. Πάρτε το έκτο φτερό. Αντε και τελειώνουμε..
- Τελευταία φορά, οπισθοχωρήστε, μεταβολή, ευθεία τέσσερις φορές, δεξιά, ευθεία έξι φορές, αριστερά, ευθεία δύο φορές, δεξιά, ευθεία δύο φορές, δεξιά, και ευθεία τρεις φορές. Πάρτε το τελευταίο πούπουλο (είναι δεξιά κάτω από τη γέφυρα) και γυρίστε το στη βάση.

Πρέπει να βάλετε τα 5 πούπουλα σύμφωνα με τη σειρά των πουλιών του σχήματος στον βράχο. Το πρώτο δεν ξέρω τι είναι (συγγνώμη αλλά δεν είμαι κυνηγός), το δεύτερο μοιάζει με κουκουβάγια, το τρίτο με αϊτό ή κοράκι, το τέταρτο με πέρδικα και το πέμπτο με δρυοκολάπτη. Δίνοντας κλικ σε κάθε πούπουλο ακούτε και τον ήχο του πουλιού που αντιστοιχεί. Δυστυχώς η ζωή μας έχει κάνει να ζούμε σε μεγαλουπόλεις μακριά από τη Φύση και να παίζουμε videogames. Ετσι νομίζω ότι ούτε



και σεις έχετε ακούσει ποτέ στη ζωή σας πως κάνει μιά πέρδικα ή ένας δρυοκολάπτης. Τέλος πάντων γιά να σας βοηθήσω ακόμα περισσότερο: Στην πρώτη θέση από αριστερά βάλτε το πούπουλο με την οριζόντια άσπρη ρίγα. Στην επόμενη θέση πάει το μεγάλο καφέ ριγωτό. Στην επόμενη το μαύρο. Στην τέταρτη θέση πάει το μικρό λευκό και στην τελευταία το μεγάλο λευκό. Τώρα που βάλατε τα πούπουλα στη θέση τους, δώστε κλικ στο πούπουλο που είναι στον βράχο πάνω τους. Θα εμφανιστεί μιά πλουμιστή ινδιάνικη περικεφαλαία. Οπισθοχωρήστε, και στρίψτε αριστερά. Μπείτε στο άνοιγμα του βράχου. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε προς το άγαλμα ενός πουλιού. Προσέξτε τον ήχο του αέρα που βουίζει. Εχει μείνει ακόμα μιά κατεύθυνση, ο Νότος.

Πηγαίνετε στον μηχανισμό με τους βράχους και βάλτε τον μοχλό στην τελευταία θέση δεξιά. Από τη θέση μπροστά στον μοχλό, οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή και προχωρήστε ευθεία εννιά φορές. Θα βρεθείτε στη διασταύρωση. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Πάλι δεξιά και προχωρήστε ευθεία τέσσερις φορές. Στρίψτε πάλι δεξιά και προχωρήστε ευθεία πέντε



φορές. Στη ρίζα του βράχου κάτω δεξιά θα δείτε ένα καφέ σχήμα, σαν πέτρα. Πάρτε το. Είναι η μύτη από τα βέλη που χρησιμοποιούσαν οι Ινδιάνοι. Συνεχίστε ευθεία ακόμα έξι φορές (στην πορεία θα δείτε το σύμβολο του Νότου, σκαλισμένο σε έναν βράχο αριστερά). Στρίψτε αριστερά και θα δείτε έναν αϊτό να απομακρύνεται. Μπροστά σας είναι ένα τόξο. Προχωρήστε και σταθείτε μπροστά του. Ακουμπήστε τη χορδή και θα οπλίσει με ένα βέλος που δεν έχει μύτη. Σύρτε στην άκρη του βέλους την πέτρινη μύτη που έχετε και θα έχετε πλέον ένα κανονικό βέλος. Ο στόχος σας είναι να ρίξετε με το τόξο και να περάσετε το βέλος από την τρύπα που είναι στους απέναντι βράχους. Είναι αρκετά δύσκολο και θα χρειαστούν αρκετές προσπάθειες, αλλά όπως λέει και η θρησκεία: "Ο επιμένων νικά". Μιά καλή συμβουλή είναι να σώσετε το παιχνίδι μόλις οπλίσετε την πρώτη φορά. Εχετε μόνο τρεις μύτες στη διάθεσή σας και μόλις τελειώσουν θα πρέπει να τρέχετε εκεί που τις πρωτοβρήκατε. Ετσι αν αστοχήσετε τρεις συνεχόμενες φορές, απλά φορτώνετε το παιχνίδι και συνεχίζετε τις προσπάθειες. Επιπλέον οι τρεις μύτες είναι διαφορετικού μεγέθους (και βάρους) και αυτό επηρεάζει την πορεία του βέλους. Καλή τύχη! Στο τέλος θα τα καταφέρετε. (Προσπαθήστε να κρατήσετε το βέλος ελαφρά στα αριστερά του βράχου). Μόλις τα καταφέρετε θα ακούσετε μιά φωνή να σας λέει ότι είστε επιδέξιος πολεμιστής. Οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή και προχωρήστε ευθεία τρεις φορές και μετά στρίψτε δεξιά. Θα δείτε μιά σπηλιά. Προχωρήστε και μπείτε μέσα της. Θα δείτε το σχέδιο ενός βουβάλου στον τοίχο. Μόλις πλησιάσετε, θα ακούσετε τον ήχο βροντής ενώ θα δείτε και βουβάλια να τρέχουν. Θυμηθείτε: Ηλιος - νερό, βούβαλος - βροντή, πουλί - αέρας. Τώρα γυρίστε στον μηχανισμό με τους βράχους και βάλτε τον μοχλό στην κάθετη (ανενεργή) θέση. Οπισθοχωρήστε,

SPELL SHOP

κάνετε μεταβολή και προχωρήστε ευθεία εννέα φορές. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε μιά φορά. Στρίψτε αριστερά, και προχωρήστε δύο φορές ευθεία. Στρίψτε τώρα δεξιά και προχωρήστε όλο ευθεία (κάτω από την πέτρινη γέφυρα) δεκαεννιά φορές. Θα βρεθείτε μπροστά στο σχέδιο ενός φιδιού που κάτω του έχει τα σχήματα από τις πατούσες διάφορων ζώων και πουλιών. Πρέπει να βάλετε στις 35 μπλε θέσεις που είναι στο φίδι, με τη σωστή σειρά τα ίχνη που βρίσκονται από κάτω. Αν κάνετε ένα λάθος πρέπει να αρχίσετε από την αρχή πάλι. Επειδή αυτό το puzzle είναι πολύ χρονοβόρο θα σας δώσω τη λύση, αλλά προσέξτε πολύ! Αριθμήστε τα σχέδια που είναι κάτω από το φίδι από αριστερά προς τα δεξιά με τα νούμερα 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, και 8. Τώρα βάλτε στο φίδι με τη σειρά τα: 3, 3, 4, 4, 7, 6, 7, 7, 4, 2, 4, 2, 3, 8, 5, 1, 5, 8, 3, 2, 4, 4, 7, 4, 2, 3, 8, 3, 2, 4, 4, 6, 1, 6, και 7. Ουφ! Μόλις τα βάλετε, το φίδι θα κουνήσει την



ουρά του. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία δύο φορές προς την πίπα που καπνίζει. Μπορείτε να δώσετε κλικ πάνω της πέντε συνεχόμενες φορές. Μετά από κάθε κλικ θα βλέπετε μιά κινηματογραφική σκηνή με περισσότερες πληροφορίες γιά τον κόσμο των Anasazi. Μόλις δείτε όλα τα μηνύματα, οπισθοχωρήστε και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε έναν χάρτη σκαλισμένο στον τοίχο. Από το σημείο αυτό, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία είκοσι φορές. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε έξι φορές. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία τέσσερις φορές. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε πάλι τέσσερις φορές ευθεία. Μπροστά σας πρέπει να βλέπετε το μονοπάτι με τον κορμό. Στρίψτε δεξιά και θα βρεθείτε μπροστά σε τέσσερις γκρίζες πέτρες με σύμβολα. Κάθε μία έχει το σύμβολο ενός σημείου του ορίζοντα. Πρέπει να διαλέξετε το αντίστοιχο ζώο γιά κάθε περιοχή και τον αντίστοιχο ήχο της. Από αριστερά προς τα δεξιά:

- Η πρώτη πλάκα έχει το σύμβολο του Βορρά. Το αντίστοιχο ζώο ήταν το κοράκι και ο ήχος ήταν αυτός του αέρα. Πατήστε λοιπόν το πρώτο σχέδιο της πλάκας που θυμίζει πουλί και το φύλλο που είναι στη μέση της πλάκας (θα ακούσετε και τους σχετικούς ήχους).



- Η δεύτερη πλάκα έχει το σύμβολο του Νότου. Το ζώο της περιοχής ήταν ένας αϊτός (ή γεράκι) και ο ήχος ήταν της βροντής. Πατήστε λοιπόν το πρώτο σύμβολο στην πλάκα που θυμίζει πουλί, και το σύμβολο της καταιγίδας (σύννεφο και αστραπή).
- Στην τρίτη πλάκα που αντιστοιχεί στην Ανατολή πρέπει να πατήσετε στο σχήμα του σκίουρου και της φωτιάς.
- Στην τελευταία πλάκα πατήστε το σύμβολο του λύκου και του νερού.

Μόλις τελειώσετε δώστε κλικ στον κύκλο πάνω από τις πλάκες και θα ανοίξει ένα πέρασμα μπροστά σας. Προχωρήστε όλο ευθεία και θα φτάσετε στο τρίτο gene pod που θέλει ο καθηγητής. Πάρτε το και θα δείτε ακόμα ένα μήνυμα. Προσέξτε ότι στη θέση του αντικειμένου που πήρατε υπάρχει το σχήμα ενός πλατανόφυλλου. Βγείτε από τη σπηλιά και στρίψτε αριστερά. Προχωρήστε ευθεία τέσσερις φορές, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε άλλες τέσσερις φορές ευθεία. Στρίψτε πάλι αριστερά και προχωρήστε ακόμα τέσσερις φορές ευθεία. Τώρα στρίψτε δεξιά και προχωρήστε όλο ευθεία δέκα φορές. Θα δείτε μπροστά σας ένα ακόντιο. Μαζέψτε το, οπισθοχωρήστε και στρίψτε αριστερά. Θα δείτε κάτι κάκτους. Τρυπήστε τους τρεις κάκτους με το ακόντιο πολλές φορές. Θα τρέξουν οι χυμοί τους στο μικρό βλαστάρι στη μέση και αυτό θα ψηλώσει αρκετά γιά να σκαρφαλώσετε πάνω του. (Θέλει να τρέξει πέντε φορές χυμός στη ρίζα του γιά να ψηλώσει αρκετά). Προχωρήστε ευθεία και θα ανεβείτε στο χωριό. Προχωρήστε ακόμα δύο φορές και στρίψτε δεξιά. Πάρτε από το καλάθι το ραβδάκι. Κάνετε μεταβολή και θα δείτε ένα φίδι και μιά σκάλα. Δώστε κλικ πάνω στο φίδι και θα ακούσετε τον ήχο του. Πρέπει να μιμηθείτε τον ίδιο

ήχο με το ραβδάκι που κουβαλάτε. Κουνήστε το αριστερά, πάνω, κάτω και κάτω. Το φίδι θα μετατραπεί σε μιά σκάλα.

Προχωρήστε ευθεία έξι φορές και θα ανεβείτε στο δεύτερο πάτωμα. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε έναν αργαλειό. Πάρτε το στημόνι που είναι κάτω δεξιά και βάλτε το στο άσπρο καλάθι που είναι δεξιά δίπλα στον αργαλειό. Πάρτε τώρα το μεγάλο κόκκινο κουβάρι και βάλτε το και αυτό στο καλάθι. Δώστε κλικ πάνω του και θα εμφανιστεί η άκρη της κλωστής. Δώστε κλικ στην κλωστή και θα περαστεί στο στημόνι. Δώστε κλικ στο άσπρο τμήμα του υφάσματος και θα εμφανιστούν κάποιες γραμμές. Δώστε κλικ στο ξύλινο κομμάτι που είναι στο πάνω μέρος του αργαλειού. Θα εμφανιστεί ένα σχέδιο στο κάτω μέρος του υφάσματος. Επαναλάβετε τη διαδικασία αλλά αυτή τη φορά με το μικρό κόκκινο κουβάρι. Θα εμφανιστεί ακόμα ένα τμήμα του σχεδίου στο ύφασμα. Τέλος, επαναλάβετε με το μικρό κοκκινο-κίτρινο κουβάρι. Ετσι θα τελειώσετε το ύφασμα. Το μεσαίο σχέδιο στο ύφασμα θα λάμψει. Είναι το σχέδιο ενός... του φυτού που σκαρφαλώσατε, τέλος πάντων. (Δεν μπορείτε να πείτε.. η γνώση μου στα φυτά είναι μηδαμινή). Στρίψτε αριστερά και οπισθοχωρήστε έξι φορές. Θα βρεθείτε έξω από το σπίτι. Στρίψτε δεξιά και



προχωρήστε στο δωμάτιο (δύο φορές ευθεία). Στρίψτε δεξιά και ανεβείτε τη σκάλα μπροστά σας. Προχωρήστε μέχρι να φτάσετε σε κάτι τύμπανα. Στρίψτε αριστερά σας και πάρτε το ραβδί. Κάνετε μεταβολή και θα δείτε ένα chime (ντρέπομαι που το λέω αλλά δεν ξέρω την ελληνική λέξη) που κρέμεται στο παράθυρο. Δώστε του κλικ και θα ακούσετε πέντε νότες. Πρέπει να επαναλάβετε τις ίδιες νότες χτυπώντας τα τύμπανα. Στρίψτε δεξιά και αν υποθέσουμε ότι τα αριθμείτε από αριστερά προς τα δεξιά, από το 1 ως το 5, χτυπήστε τα με την εξής σειρά: 2, 5, 3, 1, και 4. Θα ακούσετε να επαναλαμβάνονται οι ήχοι. Στρίψτε δεξιά και θα δείτε ένα άνοιγμα στον τοίχο. Προχωρήστε στη φωτιά και πάρτε το αναμμένο κλαδί που είναι πάνω της. Στρίψτε αριστερά και θα δείτε πέντε τρύπες στον τοίχο. Σκαλίστε με το κλαδί τις τρύπες και θα ανακαλύψετε τελικά στην τέταρτη τρύπα ένα κομμάτι πανί. Πάρτε το. Κάνετε μεταβολή και βουτήξτε το πανί στο πέτρινο δοχείο με το νερό. Με το βρεγμένο πανί, καθαρίστε τον τοίχο και θα αποκαλυφθεί ένα σχέδιο. Φωτογραφίστε το αν θέλετε. Τώρα στρίψτε δεξιά και προχωρήστε τρεις φορές γιά να βγείτε από το δωμάτιο. Στρίψτε αριστερά και προσέξτε το σχήμα του φύλλου στο πλαίσιο. Κάνετε μεταβολή και οπισθοχωρήστε τέσσερις φορές. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε τρεις φορές ευθεία, έξω από το σπίτι. Στρίψτε πάλι δεξιά, προχωρήστε μιά φορά ευθεία και μετά στρίψτε πάλι δεξιά. Θα δείτε ένα λάκκο με άμμο και ένα πράσινο φύλλο. Μόλις το πλησιάσετε, θα δείτε μιά όμορφη σκηνή. Διάφορα πολύχρωμα φύλλα θα πέσουν στην άμμο κυκλικά. Θα σχηματιστούν τρεις κενές θέσεις που θα πρέπει να συμπληρώσετε με τα επιπλέον φύλλα που είναι αριστερά σας. Ναι αλλά ποια; Αν προσέξετε, θα δείτε ότι από το κέντρο και προς τα έξω, τα φύλλα συνεχίζουν μέχρι το ζωηρό πράσινο και μετά η φορά αντιστρέφεται. Βάλτε λοιπόν στην πρώτη εξωτερική θέση το πράσινο μικρό φύλλο, μετά το μικρό καφετί φύλλο και τελευταίο το μικρό κοκκινωπό. Μιά ριπή αέρα θα παρασύρει τα υπόλοιπα φύλλα. Οπισθοχωρήστε και θα δείτε το κίτρινο φύλλο στον βράχο. Πάρτε το. Θυμάστε που είδαμε το σχήμα αυτό; Στρίψτε δεξιά, προχωρήστε ευθεία, στρίψτε αριστερά, προχωρήστε ευθεία τρεις φορές. Μετά στρίψτε δεξιά, προχωρήστε ευθεία τέσσερις φορές και κάνετε μεταβολή. Βάλτε το κίτρινο φύλλο στο ίδιο σχήμα και θα ανοίξει απέναντι μιά πόρτα. Προχωρήστε ευθεία πέντε φορές γιά να πάτε εκεί. Μπροστά σας θα δείτε ένα στρογγυλό σχήμα με εφτά μπλε προεκτάσεις. Στους τρεις τοίχους αριστερά, δεξιά και πίσω σας υπάρχουν σχέδια ζωγραφισμένα. Πρέπει να δώσετε κλικ σε εφτά σύμβολα που έχετε ήδη συναντήσει στην περιήγησή σας στον κόσμο των Anasazi. Οπως αντικρίζετε τον κύκλο, στρίψτε δεξιά.



- Διαλέξτε την εικόνα του βουβάλου και την εικόνα της μέλισσας.
- Τώρα στρίψτε πάλι δεξιά και διαλέξτε το σχήμα του ήλιου, το σχήμα του ανθρώπου με το κεφάλι σαν ήλιο και το σχήμα του ανθρώπου με τα κέρατα που κρατάει ένα κοντάρι.
- Στρίψτε πάλι δεξιά και διαλέξτε το σχήμα του πουλιού που θυμίζει πελεκάνο και το σχήμα του φυτού που

SPELL SHOP

σκαρφαλώσατε. Οταν γυρίσετε θα δείτε ότι και οι εφτά προεξοχές του κύκλου είναι φωτισμένες. Δώστε κλικ στο κέντρο του κύκλου και θα ανοίξει ένα πέρασμα. Κατεβείτε τη σκάλα, κάνετε μεταβολή (αγνοήστε τη μορφή) και προχωρήστε όλο ευθεία στο τούνελ. Θα φτάσετε στη χρονομηχανή και θα δεχτείτε ακόμα ένα μήνυμα από τον καθηγητή. Αν περιμένετε λίγο θα σας μιλήσει ακόμα μιά φορά. Ηρθε η ώρα λοιπόν να ταξιδέψουμε στη μυθική Ατλαντίδα. Πατήστε το κουμπί με τα δελφίνια και δώστε κλικ στη σφαίρα γιά να μεταφερθούμε...

ΣΤΗΝ ΑΤΛΑΝΤΙΔΑ

Μόλις φτάσετε, διαβάστε το ημερολόγιο του καθηγητή. Στρίψτε αριστερά και προχωρήστε δύο φορές μπροστά. Στρίψτε δεξιά και θα βρεθείτε μπροστά σε μιά ασημένια πόρτα. Προχωρήστε ευθεία έξι φορές. Θα δείτε ένα σχέδιο στον τοίχο με φωτισμένη την πυραμίδα που είστε. Είναι ο χάρτης αυτού του κόσμου. Υπάρχουν ακόμα τρεις πυραμίδες και ένα κτίριο στο κέντρο. Αν κάνετε μεταβολή θα παρατηρήσετε αριστερά και δεξιά από την πόρτα ένα σύμβολο που θυμίζει τρίαινα. Προχωρήστε και φωτογραφίστε το. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία στη μαύρη οθόνη. Δώστε κλικ πάνω της και θα δείτε δύο μηνύματα. Κάνετε μεταβολή και πηγαίνετε στην απέναντι οθόνη γιά να δείτε ακόμα δύο μηνύματα. (Υπάρχουν και άλλοι δύο πίνακες δίπλα στην πόρτα αλλά μπορείτε να τους αγνοήσετε). Οπισθοχωρήστε, στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία πέντε φορές.
Στρίψτε αριστερά, προχωρήστε μιά φορά και μετά στρίψτε δεξιά. Προχωρήστε (κάτω από το γυάλινο σκέπαστρο) εννέα φορές και στρίψτε δεξιά προς την άλλη πυραμίδα. Προχωρήστε ευθεία δέκα φορές και θα βρεθείτε μπροστά σε μιά πελώρια σπείρα DNA. Κάνετε μεταβολή και προσέξτε το σχήμα στο πάτωμα. Φωτογραφίστε το. Πηγαίνετε και παρακολουθήστε τα μηνύματα στις οθόνες των δύο πλευρικών τοίχων.
Βγείτε από το κτίριο αυτό όλο ευθεία και στο τέρμα της διαδρομής. Στρίψτε δεξιά, ευθεία τέσσερις φορές, πάλι δεξιά, μιά φορά ευθεία, μετά αριστερά. Θα δείτε μπροστά σας μιά πόρτα. Προχωρήστε όλο ευθεία οκτώ φορές και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με γυάλινα αγάλματα. Δεξιά σας είναι τρεις οθόνες, και αριστερά σας μιά πόρτα. Φωτογραφίστε το σύμβολο πάνω από την πόρτα. Κάνετε μεταβολή και πηγαίνετε να δείτε έξι μηνύματα στις τρεις οθόνες μπροστά σας. Πηγαίνετε στην οθόνη που είναι απέναντι από την είσοδο και δείτε ακόμα πέντε μηνύματα. Πολλά ερωτηματικά θα απαντηθούν εδώ, όπως τον ρόλο που παίζει η μορφή που παρουσιαζόταν μπροστά σας σε όλο το παιχνίδι. (Επιτρέψτε μου μιά μικρή παρατήρηση: Βρήκα ελαφρώς προσβλητική τη χρήση των ελληνικών γραμμάτων σαν υπότιτλους. Υπαινίσσονται ότι γιά το μεγαλείο της Αρχαίας Ελλάδας ήταν υπεύθυνοι οι εξωγήινοι). Συνεχίζουμε. Οπισθοχωρήστε, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε ευθεία οκτώ φορές. Θα βρεθείτε στο προαύλιο μπροστά σε μιά ελιά. Στρίψτε αριστερά, ευθεία, δεξιά, τέσσερις φορές ευθεία, και δεξιά. Θα βρεθείτε να αντι-







κρίζετε την πόρτα μιας πυραμίδας. Προχωρήστε έξι φορές και θα βρεθείτε μπροστά σε ένα σιντριβάνι. Φωτογραφίστε το σύμβολο που είναι δίπλα του. Στα δεξιά σας είναι ακόμα μιά οθόνη. Πηγαίνετε και δείτε το μήνυμά της. Κάνετε μεταβολή και πηγαίνετε να δείτε και την απέναντι οθόνη. Τώρα που επισκεφτήκατε και τις τέσσερις πυραμίδες ήρθε η ώρα να "ανεβείτε" κοινωνικά.

Οπισθοχωρήστε, στρίψτε αριστερά, ευθεία επτά φορές, αριστερά, πάλι ευθεία εφτά φορές. Τώρα στρίψτε δεξιά και θα εμφανιστεί ο Φρουρός. Προχωρήστε τρεις φορές ευθεία και στρίψτε δεξιά. Θα δείτε τον πίνακα που ελέγχει το ασανσέρ. Πατήστε το κάτω δεξί κουμπί με τον μικρό κύκλο γιά να ενεργοποιηθεί το ασανσέρ και μετά βάλτε τα τέσσερα σύμβολα που φωτογραφήσατε



στις τέσσερις προηγούμενες πυραμίδες. Από αριστερά προς δεξιά είναι: Αυτό που μοιάζει τρίαινα, αυτό που θυμίζει σταυρό, αυτό μου μοιάζει με κύκλο, και τελευταίο το σχήμα που μοιάζει με ζουλιγμένο τετράγωνο. Πατήστε πάλι το κάτω δεξιά τετράγωνο με τον μικρό κύκλο και μπείτε στο ασανσέρ. Κάνετε μεταβολή και θα δείτε μπροστά σας τον πίνακα ελέγχου. Εχει τρία σύμβολα που μοιάζουν με "Χ". Το μεσαίο είναι αναμμένο. Πατήστε το δεξί και θα κατεβείτε στο κάτω πάτωμα. Προχωρήστε και θα βγείτε από το ασανσέρ.

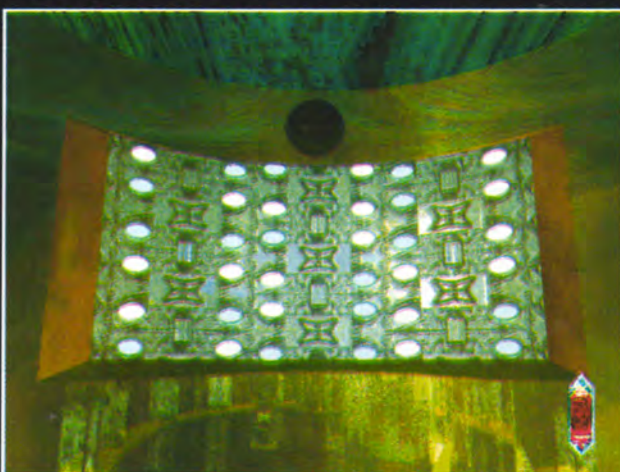
Στρίψτε δεξιά, προχωρήστε και πάρτε το κόκκινο πετράδι από τον Φρουρό. Οπισθοχωρήστε, στρίψτε δεξιά,



προχωρήστε και μπείτε στο ασανσέρ. Κάνετε μεταβολή και βάλτε το πετράδι στη θήκη μπροστά στον πίνακα. Τώρα πατήστε το αριστερό "Χ" και θα ανεβείτε στο δεύτερο πάτωμα. Πριν βγείτε έξω, πάρτε από το ασανσέρ το πετράδι Από τη θήκη. Εδώ σώστε το παιχνίδι, οπωσδήποτε! Προχωρήστε και βγείτε από το ασανσέρ στο δωμάτιο. Εξερευνήστε τον χώρο. Θα δείτε ότι υπάρχουν γυάλινοι θάλαμοι με "ανθρώπους". Πίσω τους υπάρχει ένα σχέδιο με μπλε και άσπρες κουκκίδες. Πρέπει να το σημειώσετε σε ένα φύλλο χαρτί. Είναι πάντα το ίδιο σχέδιο γιά όλους και μπορείτε να το δείτε από διαφορετικές γωνίες γιά να το συμπληρώσετε. Ζωγραφίστε ένα πλέγμα με έξι οριζόντιες σειρές και έξι κάθετες. Ας πάρουμε τις κάθετες στήλες από αριστερά προς δεξιά και από πάνω προς κάτω.

- Στην πρώτη κάθετη στήλη οι μπλε κουκκίδες είναι στο δεύτερο, τρίτο και έκτο τετραγωνάκι.
- Στη δεύτερη κάθετη στήλη είναι στο πρώτο, στο τρίτο και στο πέμπτο τετραγωνάκι.
- Στην τρίτη κάθετη στήλη είναι στο πρώτο, στο τρίτο και στο έκτο τετραγωνάκι.
- Στην τέταρτη κάθετη στήλη είναι στο τέταρτο, στο πέμπτο και στο έκτο τετραγωνάκι.
- Στην πέμπτη κάθετη στήλη είναι στο πρώτο, στο δεύτερο και στο τρίτο τετραγωνάκι.
- Στην έκτη κάθετη στήλη είναι στο πέμπτο και στο έκτο τετραγωνάκι.

Πηγαίνετε στον άδειο θάλαμο και μπείτε μέσα. Ανάψτε τις μπλε κουκκίδες στον πίνακα σύμφωνα με το σχέδιο που ζωγραφίσατε. Υποχωρήστε δύο φορές και τώρα



πρέπει να βάλετε το πετράδι στο κέντρο του άδειου θαλάμου στο πάτωμα. Είναι το δόλωμα γιά τον φρουρό που αυτή την ώρα προσπαθεί να σας πιάσει και να σας.... Γιά να το κάνετε αυτό σύρτε το πετράδι στο κέντρο της οθόνης και στο κάτω μέρος της, έτσι ώστε να είναι ορατό μόνο το πάνω τμήμα του πετραδιού. Μόλις το αφήσετε, κάνετε μεταβολή και προχωρήστε στον στρογγυλό πίνακα μπροστά σας. Ο πίνακας αυτός θα σας βοηθήσει να γλιτώσετε από τον Φρουρό μιά γιά πάντα. Ο σκοπός εδώ είναι να γυρίσετε όλους τους κύκλους (πατώντας τα κίτρινα τρίγωνα) έτσι ώστε όλα τα κόκκινα τμήματα να είναι στη μέσα μεριά, προς το κόκ-

SPELL SHOP



κινο κεντρικό σημάδι. Θα σας δώσω τη λύση γιατί ο χρόνος σας είναι λιγοστός:

- Πατήστε μιά φορά το αριστερό πάνω τρίγωνο.
- Πατήστε δύο φορές το πάνω δεξί τρίγωνο.
- Πατήστε μιά φορά το αριστερό τρίγωνο και τέλος, - Πατήστε μιά φορά το δεξί τρίγωνο.

Τώρα θα πρέπει να σώσετε πάλι το παιχνίδι γιατί η συνέχεια είναι πονηρή και μπορεί να σκοτωθείτε. Εδώ προτείνω, αφού έχετε σώσει το παιχνίδι, να μην κάνετε

INFORMATION INTERNATIONAL

VOL. CXXXIV NO.75 — MONDAY, APRIL, 22 2058

'ATLANTIS' MYTH BECOMES REALITY

Team Finds Domed City and People!

Domed Self-maintaining Habitat

April 22, 2058 — A multinational survey team has found a domed city on the sea-floor. The find is being called the most significant event of

Crystalline Arched Walkway

the 21st century: "It's Atlantis. I know it," claims Dr. Lori Schweizer, long-time supporter of the lost continent theory.

The research team tunneled into the domed structure and found it to be a self-maintaining habitat that carbon-dating shows is a relic of the past, yet its operation is controlled by advanced technologies, some which are yet unknown.

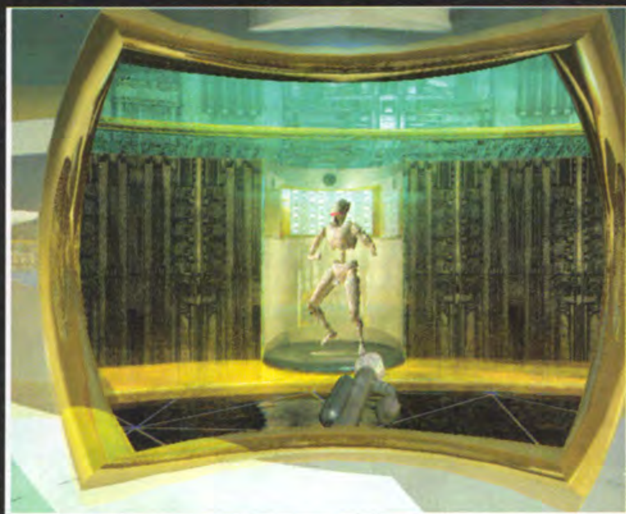
"There are several humanoids in some sort of preservation cells," said

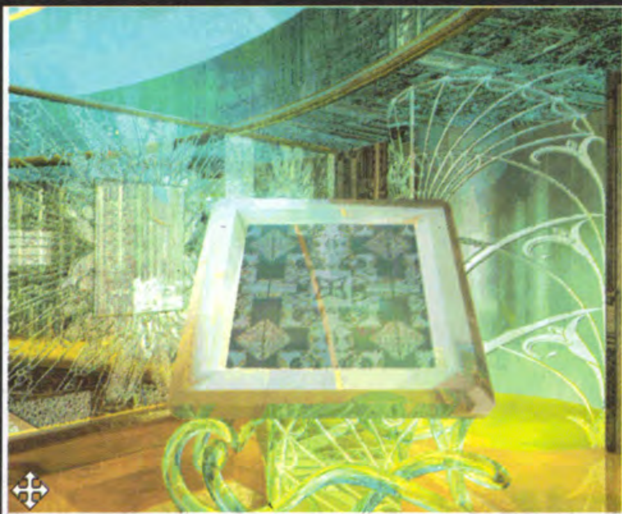
Humanoids Found: Dead or Alive?

(see Atlantis Myth…)

τίποτα. Θα σας σκοτώσει ο Φρουρός και θα δείτε το εναλλακτικό τέλος της περιπέτειας. Σας λέω μόνο ότι θα καταφέρετε να γίνετε πρωτοσέλιδο στις εφημερίδες του 2058. Τώρα φορτώστε και συνεχίστε κανονικά. Δώστε κλικ στο κέντρο και μόλις ενωθούν τα κόκκινα, οπισθοχωρήστε. Στρίψτε και θα βρεθείτε πίσω από ένα όπλο που σημαδεύει τον άδειο θάλαμο. Μόλις εμφανιστεί ο Φρουρός, χτυπάτε τον μέχρι να υποχωρήσει στον θάλαμο και γρήγορα σημαδέψτε και πυροβολήστε το μαύρο σημάδι που είναι στο πάνω μέρος του. Αυτό θα τον φυλακίσει, και θα είστε ελεύθερος να προχωρήσετε χωρίς κίνδυνο. Τώρα μπορείτε να περάσετε στην πόρτα που είναι δεξιά σας και να πάτε στο επόμενο δωμάτιο. Προχωρήστε όλο ευθεία και μόλις περάσετε την πόρτα στρίψτε δεξιά στην πρώτη διασταύρωση. Θα δείτε μιά χρυσή συσκευή.

Δώστε πάνω της κλικ και θα ανοίξει αποκαλύπτοντας μιά θήκη που προφανώς είναι η θέση των gene pods. Υπάρχει μέσα το ένα αλλά τα άλλα τρία τα έχετε εσείς. Πατήστε το space bar γιά να πάτε στο μενού του παιχνιδιού και εκεί δώστε κλικ στην εικόνα των gene pods. Μόλις εμφανιστούν στην οθόνη, δώστε κλικ σε ένα από αυτά και θα μεταφερθούν στη στρογγυλή συσκευή. Πάρτε την και αφού οπισθοχωρήσετε, στρίψτε αριστερά και προχωρήστε όλο ευθεία, μέχρι να φτάσετε στον πίνακα ελέγχου. Δώστε κλικ στο κέντρο του και θα υποχωρήσει αφήνοντας ένα κυκλικό άνοιγμα. Βάλτε εκεί τη συσκευή με τα 4 gene pods και θα ακούσετε μια αναγγελία ότι φεύγετε σε δύο λεπτά. Οπισθοχωρήστε, κάνετε μεταβολή και προχωρήστε έξι φορές ευθεία. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε όλο ευθεία στη χρονομηχανή. Θα παρακολουθήσετε μιά σκηνή με τον καθηγητή. (Πρέπει να ομολογήσω ότι έχω δει χιλιάδες









ταινίες, αλλά πουθενά δεν είδα τόσο απίστευτα κακή ηθοποιία, όσο στις τελικές αυτές σκηνές! Είναι κρίμα, γιατί κάπως χαλάει την εικόνα ενός πολύ καλοφτιαγμένου συνολικά παιχνιδιού). Μόλις προσπαθήσετε να γυρίσετε στο Νησί του Πάσχα πατώντας το τελευταίο δεξί κουμπί στη συσκευή, η χρονομηχανή θα λιώσει και - ποιος στη χάρη σας! Θα πάτε ένα μακρινό ταξιδάκι σε άλλους πλανήτες. Μάλιστα κύριοι, οι εξωγήινοι θα σας πάρουν μαζί τους στον πλανήτη-πατρίδα τους και ας ετοιμαστούμε γιά το Timelapse 2. Συγχαρητήρια! Φτάσατε πολύ μακριά, μα πολύ μακριά σας λέω! Γεια σας λοιπόν φίλοι μου και μέχρι να τα ξαναπούμε, να περνάτε όσο πιό καλά γίνεται, και να παίζετε adventure games με μέτρο και σύνεση. (Μόνο δέκα ώρες σε κάθε seating!). Σας αφήνω τώρα, γιατί έχω μπλέξει με ένα πολύ ωραίο puzzle-adventure game, που λέγεται Safecracker και έρχεται από τη μακρινή Σουηδία. Αρχισυντάκτη θέλοντος και καιρού επιτρέποντος μπορεί να δημοσιεύσω και αυτουνού τη λύση. Ως τότε γεια σας!

Φώτης "42" Θανόπουλος

...Timelapse 2: The Homeworld

SPELL SHOP

ATLANTIS

ATLANTIS *(Β' Μέρος)*

Από τον Φώτη "42" Θανόπουλο

(Η συνέχεια από το προηγούμενο τεύχος)

Φύγετε ευθεία και αριστερά, και πηγαίνετε στην καλύβα του Actyon. Μπείτε μέσα στην καλύβα και μιλήστε του γιά τα πάντα. Θα σας πεί ότι η κόρη του η Anna είναι πιλότος και θα σας δώσει έναν κρύσταλλο που χρησιμοποιούσε η μάνα της.
Γυρίστε πάλι στο παλάτι και μπείτε από την κρυφή είσοδο στο σοκάκι, πίσω από τη βελέντζα (αγροτικές ρίζες βλέπετε..) που





βγήκατε προηγουμένως. Δυστυχώς πρέπει να λύσετε ένα παρόμοιο puzzle και με την ίδια διαδικασία (πιρούνι κ.τ.λ...) Αυτό εδώ είναι η εικόνα ενός πύργου (που θυμίζει ύποπτα ένα κάποιο φαλλικό σύμβολο). Αφού το λύσετε, περάστε την πόρτα και βαδίστε στο τέρμα του διαδρόμου. Τώρα κάνετε μεταβολή και πάρτε τον τελευταίο διάδρομο (τρεις είναι όλοι κι όλοι) που είναι στα δεξιά σας.
Στο τέλος του είναι και το τελευταίο puzzle που απεικονίζει ένα κυκλικό σχήμα με εσωτερικούς κύκλους σας λουλούδι. Λύστε το με τον ίδιο τρόπο (σας έχω εμπιστοσύνη, εξάλλου θα πρέπει να "φυσάτε" με την εξάσκηση που κάνατε).
Οπως είναι λογικό και αναμενόμενο, θα ανοίξει άλλη μιά κρυφή πόρτα και θα βρεθείτε στον διάδρομο που οδηγεί στη βιβλιοθήκη. Κατευθυνθείτε προς την αντίθετη πλευρά και ανεβείτε στην αίθουσα του λιονταριού. Θα χρειαστεί να λύσετε πάλι τον γρίφο με τους πλανήτες (θυμίζω: 37 κλικ στην αριστερή μανιβέλα και 35 κλικ στη δεξιά). Περάστε από το κρυφό πέρασμα, ανοίξτε πάλι την πόρτα με το σκουλαρίκι και πηδήξτε πάλι από το παράθυρο. Θα πρέπει να βρείτε την Anna. Πηγαίνετε προς το σπίτι με τη σκάλα (που ανεβήκατε γιά το κόλπο με τη γλάστρα) και θα δείτε μιά κοπέλα στον δρόμο σας. Ρωτήστε την και θα σας πει ότι οι ιέρειες μένουν στο πρώτο σπίτι πάνω από τη σκάλα που βγάζει στην αυλή. Συνεχίστε, περάστε την ταβέρνα και προχωρήστε ευθεία. Μπροστά σας είναι η σκάλα και το σπίτι που ψάχνετε είναι το τελευταίο δεξιά.
Μπείτε μέσα. Θα δείτε την "τσατσά" του σπιτιού. Μιλήστε της και ρωτήστε τη γιά την Anna. Μετά από μιά μικρή άρνηση και αφού της θυμίσετε ποιος είναι το αφεντικό (Ο Creon, βέβαια, τι νομίσατε;) θα τη φωνάξει. Οταν έρθει η Anna, ρωτήστε την.
Κάνετε μεταβολή και βγείτε από το σπίτι. Πριν προλάβετε όμως να εξηγήσετε περί τίνος πρόκειται, η Anna σας δίνει μιά κλοτσιά στο καλάμι και γίνεται μπουχός! Αντε βρέστε την τώρα! Ευτυχώς οι προγραμματιστές μας λυπήθηκαν και την έβαλαν να πάει να κρυφτεί στην κοντινή ταβέρνα. Εδώ θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε πονηριά.
Πηγαίνετε λοιπόν και μπείτε στην



ταβέρνα. Θα δείτε τον Garcelos και τον ηλίθιο του χωριού, τον Servage. Πήγαινε λοιπόν στον χαζό και μίλα μόνο σε αυτόν. Πρέπει να του μιλήσετε με συγκεκριμένη σειρά στις επιλογές διαλόγου. Πρώτα του στρατιώτη, μετά του Creon, μετά της Βασίλισσας και τελευταία με του ίδιου του Servage. Ετσι, θα καταφέρετε να ξεγελάσετε τον Servage και θα καλύψει τα νώτα σας. Ανεβείτε τις σκάλες και περάστε την πόρτα που είναι απέναντι από το σκοινί, δεξιά. Θα βρεθείτε σε ένα διάδρομο με τέσσερες πόρτες, δύο δεξιά σας και δύο αριστερά σας. Η Anna βρίσκεται στην πάνω αριστερά. Θα ακούσετε μιά συνομιλία. Προχωρήστε ευθεία και θα ακούσετε τη φωνή του Lascoyt. Στρίψτε γρήγορα δεξιά και μπείτε στην πόρτα που είναι μπροστά σας. Μετά από τον διάλογο που θα ακούσετε περιμένετε λίγο και βγείτε στον διάδρομο πάλι.
Θα δείτε τον Servage που σας λέει ότι αναγκάστηκε να χτυπήσει τον φίλο του γιά πάρτη σας. (Λες και είχατε μιά σκασίλα γιά τον Garcelos..). Οταν ρωτήσει αν πρέπει να έρθει μαζί σας πείτε "ναι". Μπείτε στο δωμάτιο που φυλάνε την Anna. Ρωτήστε την Anna αν είναι καλά και μετά μιλήστε στον ηλίθιο Servage με την εξής σειρά στις επιλογές διαλόγου: Creon, Creon, και Servage. Πριν φύγετε πρέπει να σας πει ότι θα φροντίσει αυτός τα πράγματα. Βγείτε έξω (σας ακολουθεί και η Anna). Θα βρεθείτε στον μικρό κήπο μαζί της. Μιλήστε της γιά το flyer και δείξτε της το σήμα των Companions και μετά το κρύσταλλο που σας έδωσε ο Actyon.
Πρέπει τώρα να φτάσετε στα σκάφη γιά να μπορέσετε να πάτε στον κόσμο της πολικής αρκούδας. Ανεβείτε με το γνωστό κόλπο της σκάλας στο παγκάκι, περάστε από τη μάντρα και μπείτε στο παλάτι από το παράθυρο. Πηγαίνετε στην αίθουσα του λιονταριού, κατεβαίνετε τις σκάλες και στρίβετε δεξιά στο άνοιγμα. Βγαίνετε από την απέναντι πόρτα, ευθεία. Προχωρήστε μία φορά ευθεία, μετά δεξιά, άλλη μιά ευθεία και μετά δεξιά. Περάστε την πόρτα και βρίσκεστε στο ισόγειο με το ασανσέρ. Πάρτε το και ανεβείτε.
Η Anna σαν λογική κοπέλα, φοβάται να βγει λόγω φρουρών και λόγω αμφίεσης, (μεγάλο ντεκολτέ, βλέπετε). Πηγαίνετε στην απέναντι μεριά του ίδιου δωματίου και στο πάτωμα θα βρείτε ένα σακί. Πάρτε το και γυρίστε στην Anna. Μετά από λίγη συζήτηση, θα τη διατάξετε να μπει στο σακί. Ρίξτε το σακί στον ώμο και στον δρόμο και στον δρόμο....(Αφιερωμένο στη μνήμη της Αλίκης αυτό). Βγείτε έξω και αφού μπλοφάρετε υπέροχα τον φρουρό, προχωρήστε στο διάδρομο και πηγαίνετε στο πρώτο flyer στα αριστερά σας. Μπείτε μέσα του και προχωρήστε προς το κάθισμα. Γυρίστε και θα βγει η Anna από το σακί γιά να αναλάβει το σκάφος. Θα επιχειρήσουν να σας σταματήσουν αλλά εσείς έχετε "φάει" δυόμισι CD και δε "μασάτε". Αποχωρείτε υπερήφανα, αν και λίγο γρήγορα, με κατεύθυνση τη χώρα της αρκούδας (που λέμε...).

ΚΟΣΜΟΣ ΤΡΙΤΟΣ: ΑΡΚΤΙΚΗ

(Η Ανταρκτική, θα σας γελάσω. Πάντως πολύ χιόνι γιά τέτοιο ντεκολτέ και έξω μπράτσα). Μόλις προσγειωθείτε, βγείτε και πηγαίνετε προς το χωριό με τα igloo. Θα ακούσετε κάτι παράξενες φωνές. (Δεν ξέρω εσκιμώικα γιά να πιστοποιήσω την εμμονή των προγραμματιστών στη λεπτομέρεια, πάντως ακούγεται υπέροχα βάρβαρη γλώσσα, με πολλά χρ... και τσ... και μλικ). Γυρίστε να τους δείτε. Φυσικά δεν καταλαβαίνετε λέξη, και αφού σας πνίξουν στα σάλια, (λόγω ομιλίας), μιλήστε τους και δείξτε τους το σήμα των Companions. Αυτό τους ηρεμεί κάπως. Θα σας πάνε στο μεγάλο igloo και θα σας δείξουν την ιστορία του λαού τους, που είναι ζωγραφισμένη σε δέρματα ζώων. Κάτι στραβό όμως θα κάνει η Anna, (γυναίκες βλέπετε, θέλουν να χώνουν παντού την ουρίτσα τους) και αφού φάτε ένα περιποιημένο χτύπημα στο κεφάλι θα πέσετε αναίσθητος.
Μόλις ξυπνήσετε, κοιτάξτε γύρω. Δεν μπορείτε να φύγετε από την πόρτα γιατί υπάρχουν φρουροί. Κόψτε λοιπόν με το μαχαίρι σας το σκοινί που περισσεύει από



SPELL SHOP

το δέρμα, και κάνετε "κλικ" με αυτό πάνω στο ραβδί που είναι αριστερότερα. Θα φτιάξετε ένα "εργαλείο" που πρέπει να το βάλετε στο άνοιγμα που είναι στην κορυφή του igloo. Βγείτε από κει έξω, και φύγετε από την άλλη μεριά από αυτή που είναι οι φρουροί (δε χρειαζόταν αυτό, αλλά τέλος πάντων).
Γυρίστε στο κεντρικό μεγάλο και φωτισμένο igloo.



Μπείτε μέσα και πηγαίνετε στα δύο ξύλινα αγάλματα. Στο αριστερό θα βρείτε τρία ξύλινα κομμάτια από ένα ακόμα puzzle. Πάρτε τα και βγείτε. Πρέπει να βρείτε το puzzle. Μόλις βγείτε από το φωτεινό igloo. στρίψτε αριστερά. Αυτό που ψάχνετε είναι στη γωνία επάνω αριστερά. (Ετσι γιά πλάκα, μπορείτε να μπείτε και σε κάποιο άλλο σκοτεινό igloo, μόνο και μόνο γιά να έχετε την ευχαρίστηση να ακούσετε ένα Εσκιμώο να παραμιλάει στον ύπνο του). Μπείτε μέσα στο igloo που έλεγα προηγουμένως και στο πάτωμα θα δείτε το puzzle. Βάλτε λοιπόν τα τρία ξύλινα κομμάτια κάτω και πάμε να το λύσουμε. Δεν είναι δύσκολο. Πάρτε πρώτα το κομμάτι με τον ήλιο (είναι το κάτω δεξιά) και βάλτε το έτσι ώστε ο ήλιος να ταυτιστεί με το αντίστοιχο σχήμα στο έδαφος, ενώ οι δύο μυτερές άκρες του κομματιού να ακουμπάνε στο έδαφος. Η μία στη μέση κάτω και η άλλη στη μέση δεξιά. Μετά βάλτε το επόμενο κομμάτι αριστερά, με τον ίδιο τρόπο. (Τα σχήματα να ταυτίζονται, και οι άκρες του να είναι στη μέση. Πρέπει επίσης να ταιριάζει και το πάνω μέρος, εκεί που εφάπτονται). Βάλτε και το τελευταίο κομμάτι στη θέση του και θα σχηματιστεί ένα αστέρι. Δεν υπάρχει πολύς χώρος στο σχήμα και παιδεύτηκα πολύ ώρα, μέχρι να καταλάβω (ώρες-ώρες έχω εκλάμψεις ευφυΐας, αλλά όχι στο σημείο αυτό) ότι μπορώ να αφήσω τα άλλα δύο κομμάτια στο έδαφος, έξω από το σχήμα, οπότε η δουλειά απλοποιείται πολύ. Σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα.
Μόλις τα καταφέρετε, θα ανοίξει μια καταπακτή. Μπείτε μέσα και πάρτε τον δεξί διάδρομο. Προχωρήστε όσο πάει και θα δείτε να ετοιμάζεται μιά θυσία. Το σφαχτάρι στην προκειμένη περίπτωση είναι η Anna. Μόλις τελειώσει η σκηνή και έχετε έλεγχο στον Seth, κάνετε μεταβολή και κάνετε γρήγορα τον γύρο του igloo, στον διάδρομο. Σε κάποια στιγμή θα περάσετε μιά πόρτα και θα βρεθείτε πάλι στο θυσιαστήριο. Κάνετε αμέσως μεταβολή και κλείστε την πόρτα πίσω σας. Αυτό σας δίνει ένα μικρό περιθώριο χρόνου. Μεταβολή και πάλι και προχωρήστε ευθεία. Σταθείτε μπροστά στο άγαλμα και δώστε "κλικ" στη χρυσή του μάσκα. Θα την πάρετε θα τη φορέσετε και θα ξεγελάσετε έτσι τους απλοϊκούς ιθαγενείς που θα έρθουν τρέχοντας. Εκεί να δείτε μεγαλεία και προσκυνήματα!
Τώρα πηγαίνετε κοντά στην Anna και κόψτε της τα δεσμά με το μαχαίρι. Μιλήστε της και σε κάποια στιγμή θα της πείτε να κοιτάξει τον κρύσταλλο που έχει το άγαλμα στο μάτι του. Θα σας πει ότι δεν έχει ενέργεια, οπότε της μιλάτε πάλι με την τρίτη επιλογή διαλόγου και θα ενεργοποιήσει τον κρύσταλλο με το δικό της. Σε αυτό το σημείο πρέπει να είστε γρήγοροι γιατί η ενέργεια σβήνει γρήγορα. Θα σας πει ότι βλέπει κάποια πράγματα με μιά ορισμένη σειρά. Αυτά ανταποκρίνονται στις εικόνες που είναι στο πάτωμα και πρέπει να πηγαίνετε και να κάνετε "κλικ" πάνω τους με τη σειρά που σας τα λέει η Anna. Η σειρά είναι: Αστέρι, μωρό, άντρας, γυναίκα, ήλιος, και φεγγάρι. (Καλό θα είναι να τα κοιτάξετε πριν αρχίσει το τρέξιμο, αλλά το καλό είναι ότι είναι βαλμένα με τη σωστή σειρά, αν κινηθείτε προς τη φορά των δεικτών ενός ρολογιού. Οπότε το μόνο που πρέπει να ξέρετε είναι που είναι η εικόνα του αστεριού και να κινηθείτε δεξιόστροφα).
Σε κάθε "κλικ" θα βλέπετε και μιά σκηνή και στο τελευταίο, η Anna θα σας πει κάτι ακόμα. Δε θα χρειαστεί να κάνετε τίποτα. Πηγαίνετε κοντά της και στο τραπέζι θα





ΚΟΣΜΟΣ ΤΕΤΑΡΤΟΣ: ΤΟ ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΠΑΣΧΑ

Μόλις φτάσετε στο νησί του Πάσχα, μετά από μιά συνομιλία θα κατεβείτε αλλά ο πιλότος θα προλάβει να αφαιρέσει τον κρύσταλλο του σκάφους του και το flyer θα τσακιστεί στα βράχια. Θα αρχίσετε να τσακώνεστε. Μετά κάνετε μεταβολή και θα αντικρίσετε τον Βασιλιά Hona Lu. Μιλήστε του και θα καταλάβει ότι εσείς οι δύο έχετε κάτι να χωρίσετε. Οταν είσαι στη Ρώμη, φέρεσαι σαν Ρωμαίος. Πρέπει λοιπόν να ξεκαθαρίσετε τους λογαριασμούς σας με τον πιλότο σε έναν αγώνα..... καβουριών! Πηγαίνετε ευθεία, στρίψτε αριστερά και πάλι ευθεία στο κατηφορικό μονοπάτι. Θα σας μιλήσει πάλι ο Βασιλιάς. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε προς το κτίσμα που είναι στο βάθος. Μόλις φτάσετε εκεί, προχωρήστε ακόμα μιά φορά ευθεία και θα βρεθείτε στο καβουροδρόμιο. Ο Hona Lu θα σας εξηγήσει τους κανόνες της μονομαχίας. Κάνετε μεταβολή και δώστε "κλικ" στο καλάθι με τα καβούρια. Γιά να σας βγάλω από τον κόπο σας συνιστώ να διαλέξετε και τις τρεις φορές το καβούρι που είναι κατακόκκινοι. Πάρτε το και ακουμπήστε το στη μέση της αφετηρίας. Μόλις δοθεί το σύνθημα, αφήστε το με "κλικ". Αφού επαναλάβετε τη διαδικασία μερικές φορές (λέω μερικές γιατί εγώ κέρδισα με 3-2. Φαίνεται ότι είναι random) ο Βασιλιάς θα περιποιηθεί δεόντως τον αφελή και υπερόπτη πιλότο. Γυρίστε στο κτίσμα και πάρτε από κάτω το σκοινί. Ανεβείτε ευθεία το μονοπάτι και θα φτάσετε στο πεσμένο άγαλμα. Μιλήστε στον Hona Lu. (Για να του μιλήσετε θα πρέπει να κάνετε δεξί "κλικ" ώστε να εμφανιστεί η inventory και μετά αριστερό "κλικ" πάνω στην εικόνα του).

δείτε ένα χρυσό αγαλματάκι που φυσικά πρέπει να πάρετε.

Βγείτε έξω από το igloo, και θα δείτε μιά πολύ όμορφη σκηνή (οπτικά εννοώ, μην με παρεξηγείτε-δεν είμαι πολεμοκάπηλος). Ο Creon επιτίθεται στο χωριό με τη ναυαρχίδα του. Η Anna προσπαθεί να τον σταματήσει σε άψογο στυλ καμικάζι. Η ουσία είναι ότι η όμορφη Anna που θα γινόταν τόσο καλή σύντροφος (και φαντάζομαι και ερωμένη), σκοτώνεται ηρωικά γιά να σταματήσει τον απαίσιο Creon. Καθώς παρατηρείτε λοιπόν ανήμπορος, βλέπετε τη ναυαρχίδα του Creon να εξαφανίζεται και ένα δεύτερο flyer να πέφτει και να προσγειώνεται πίσω από ένα χιονισμένο ύψωμα. Φυσικά αυτό το flyer είναι και το εισιτήριο επιστροφής σας στην Ατλαντίδα. Μόλις πάρετε πάλι τον έλεγχο, στρίψτε δεξιά και πηγαίνετε μιά φορά ευθεία. Στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε ευθεία προς το μέρος ενός βράχου. Στα δεξιά σας θα δείτε μιά σπηλιά όπου μπροστά της είναι μιά αρκούδα. Θα πρέπει να μπείτε σε αυτή τη σπηλιά, αλλά πρώτα πρέπει να τραβήξετε μακριά την αρκούδα και δυστυχώς το μόνο δόλωμα που έχετε είναι ο εαυτούλης σας. Πηγαίνετε και σταθείτε πίσω από τον βράχο, έχοντας τη σπηλιά με την αρκούδα στα δεξιά σας. Στρίψτε δεξιά και προχωρήστε ευθεία. Θα βρεθείτε μπροστά στην αρκούδα. Αμέσως στρίψτε αριστερά και πηγαίνετε ευθεία. Η αρκούδα σας κυνηγάει (φυσικά). Στρίψτε πάλι αριστερά και πάλι ευθεία. Ακούτε την ανάσα της στον σβέρκο σας (η αγωνία κορυφώνεται...). Στρίψτε πάλι αριστερά και ευθεία. Στρίψτε πάλι αριστερά και πηγαίνετε ευθεία στη σπηλιά της αρκούδας και μπείτε μέσα. (Στην πραγματικότητα κάνατε ένα τετράγωνο, γύρω από το βράχο). Συνεχίστε ευθεία και θα βγείτε από την άλλη μεριά. Θα δείτε ένα πιλότο δίπλα στο flyer. Προχωρήστε ευθεία, και στρίψτε αριστερά. Κάνετε "κλικ" πάνω του και θα φύγετε μαζί του γιά πιό θερμά κλίματα.



SPELL SHOP

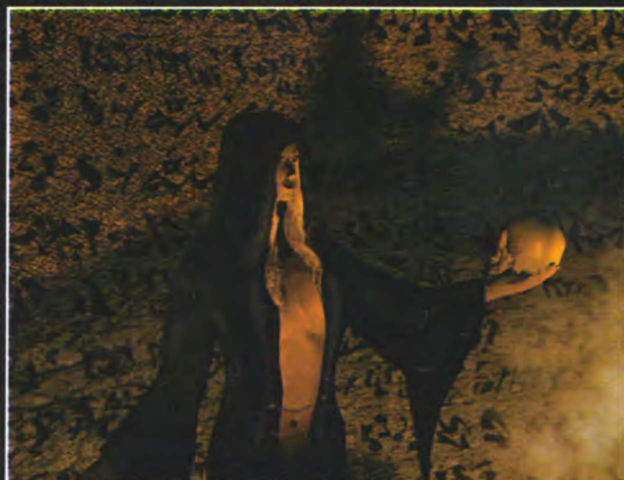
Ρωτήστε τον γιά τα πάντα και ειδικότερα γιά τον Ορθιο Θεό, με το αντίστοιχο εικονίδιο στις επιλογές διαλόγου.. μέχρι να εμφανιστεί ένα flyer να έρχεται. Είναι ο



Hector! Ρωτήστε τον γιά τη Βασίλισσα και θα μάθετε ότι είναι καλά αλλά ότι ιδιωτεύει σε κάποια άλλη χώρα - (μου μυρίζει Atlantis 2-The found tales, και καλοδεχούμενο να είναι). Αφού εξαντλήσετε τις επιλογές διαλόγου, κοιτώντας το άγαλμα προχωρήστε μιά φορά προς το μέρος του. Δώστε πάνω του "κλικ" με το σκοινί γιά να το δέσετε. Πηγαίνετε κοντά στον Hector και μιλήστε του για το flyer. Θα χρειαστεί και τη δική σας βοήθεια γιά να το σηκώσει. Στρίψτε δεξιά και μπείτε στο flyer. Θα προσπαθήσετε μαζί αλλά δε θα μπορέσετε. Βγείτε πάλι έξω, οπότε ο Hona Lu (Deus ex machina) σας πληροφορεί ότι η μία του κόρη έχει το χάρισμα. Κατεβείτε λοιπόν τον λόφο (δεξιά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, δεξιά και ευθεία) και μόλις πάτε να μπείτε στο καταμαράν του Βασιλιά, αυτός θα φωνάξει την κόρη του. Στη σκηνή που θα ακολουθήσει (μετά τις χαριτωμένες αηδιούλες του στυλ "δεν ξέρω ποια-είναι-ποια), η Naka και ο Hector θα καταφέρουν να σηκώσουν το άγαλμα του θεού. (Παρεπιμπτόντως φαίνεται να ερωτεύονται τα δυό τους).
Μιλήστε στον Hona Lu για το άγαλμα του θεού. Ο Βασιλιάς αρνείται να σας δείξει τον δρόμο, αν δεν κρατήσει γαμπρό - εε.. όμηρο ήθελα να πω, τον Hector. Αυτός φυσικά άλλο που δε θέλει, και σας προτείνει να δεχτείτε. Αφού λοιπόν το θέλει η νύφη και ο γαμπρός, εσάς δε σας πέφτει λόγος, οπότε δεχτείτε να τον αφήσετε στο νησί. Κατεβείτε πάλι στο καταμαράν και προσπαθήστε να μπείτε μέσα. Ο Hona Lu λέει στον Hector και την Sama να περιμένουν. Ανεβείτε στο σκάφος και μετά τις συνομιλίες, φεύγετε γιά το νησί του Ορθιου Θεού. (Καλή η λεπτομέρεια με τον χάρτη-όντως οι κάτοικοι στο νησί του Πάσχα, φτιάχνανε τους ναυτικούς τους χάρτες χρησιμοποιώντας όστρακα και αστερίες).

ΚΟΣΜΟΣ ΠΕΜΠΤΟΣ: ΤΟ ΝΗΣΙ ΤΟΥ ΟΡΘΙΟΥ ΘΕΟΥ

Η Sama σε αδειάζει στην παραλία και φεύγει. Στο βάθος υπάρχει μιά πόρτα. Προχωρήστε κατά πάνω της και θα βρείτε ένα ακόμα puzzle στην άμμο. Υπάρχουν τέσσερα διαφορετικού χρώματος αγαλματάκια καθώς και κάτι πέτρες με ζωγραφισμένα σύμβολά πάνω τους. Πρέπει να τα ταιριάξετε. Βάλτε λοιπόν το πρώτο άγαλμα στη θέση του και θα σας μιλήσει κρυπτικά. Πρέπει να βάλετε σωστά μπροστά του τις αντίστοιχες πέτρες. Γιά να μην σας κουράζω, η σειρά είναι: - Μπλε αγαλματάκι, πουλί, υδρόγειος
- Κόκκινο αγαλματάκι, αγριογούρουνο, αστερισμός
- Κίτρινο αγαλματάκι, ψάρι, φεγγάρι και
- Πράσινο αγαλματάκι, καβούρι, ήλιος.
Θα ανοίξει η πόρτα και θα βρεθείτε σε ένα περίεργο δωμάτιο με διαδρόμους και μιά μυστήρια γυναίκα στη μέση που κλώθει. Πηγαίνετε στο κέντρο του δωματίου και γυρίστε προς τα πίσω. Η φωτεινή πόρτα είναι αυτή από όπου μπήκατε. Μπείτε στην πόρτα που είναι στα αριστερά από αυτήν που μπήκατε. Θα σας τσεκουρώσει ο Creon. Θα βρεθείτε πάλι δίπλα στη γυναίκα. Δώστε "κλικ" πάνω της με τη γυάλινη σφαίρα που έχετε και θα σας πει να ξαναπεθάνετε. Μπείτε τώρα στη δεξιά πόρτα από αυτήν που μπήκατε και θα σας ξανατσεκουρώσει ο Creon. Θα περάσετε μέσα από κάτι μπουρμπουλήθρες (αίμα..;) και θα βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με έναν μπλε κύβο που περιστρέφεται. Κάνετε πάνω του "κλικ" και θα αλλάξει χρώμα. Ταυτόχρονα θα σας δείξει κάτι εικόνες από το





παρελθόν σας. (Τώρα πως εξαφανίστηκαν τα τατουάζ είναι άλλη ιστορία...). Κάνετε πάλι "κλικ" επάνω του και ρωτήστε τον γιά τα πάντα. Μόλις τελειώσουν οι επιλογές διαλόγου, κάντε πάλι "κλικ" και ρωτήστε τον κύβο γιά την καφέ σφαίρα που εμφανίστηκε στην inventory σας. Τώρα κάνετε μεταβολή και κοιτάξτε το πάτωμα. θα δείτε ένα πλακάκι που μπορείτε να επηρεάσετε, (ο κέρσορας θα σας δείξει τη θέση). Κάνετε "κλικ" πάνω του και θα γίνει πράσινο φωσφοριζέ. Πάλι "κλικ" και θα σας ανεβάσει ψηλά σε έναν δακτύλιο. Στο βάθος φαίνεται ένα κάπως "επιθετικό" flyer. Κάνετε τον γύρο του δακτυλίου και στην απέναντι μεριά θα βρείτε ένα πλακάκι που λείπει. Κάνετε "κλικ" στον κενό χώρο και θα μεταφερθείτε σε ένα δωμάτιο με μιά παράξενη συσκευή στο κέντρο του. (Θυμίζει το καπέλο του Μίκυ στο φιλμ "Φαντασία" του Disney-το σκετς με τον Μαθητευόμενο Μάγο). Μοιάζει με τριγωνικό καπέλο που είναι γεμάτο με αστέρια. Πίσω της και αριστερά σας υπάρχει μιά πόρτα. Περάστε την και μέσα στο άλλο δωμάτιο θα βρείτε ένα κοντάρι με κάτι σαν λυχνάρι στην κορυφή του. Πάρτε το και γυρίστε πίσω στο "καπέλο" με τα αστέρια. Γυρίστε γύρω-γύρω τη συσκευή, μέχρι να δείτε ένα κίτρινο αστεράκι, (τα άλλα είναι άσπρα). Βρίσκεται περίπου στη μέση, όσον αφορά στο ύψος. Δώστε "κλικ" στο



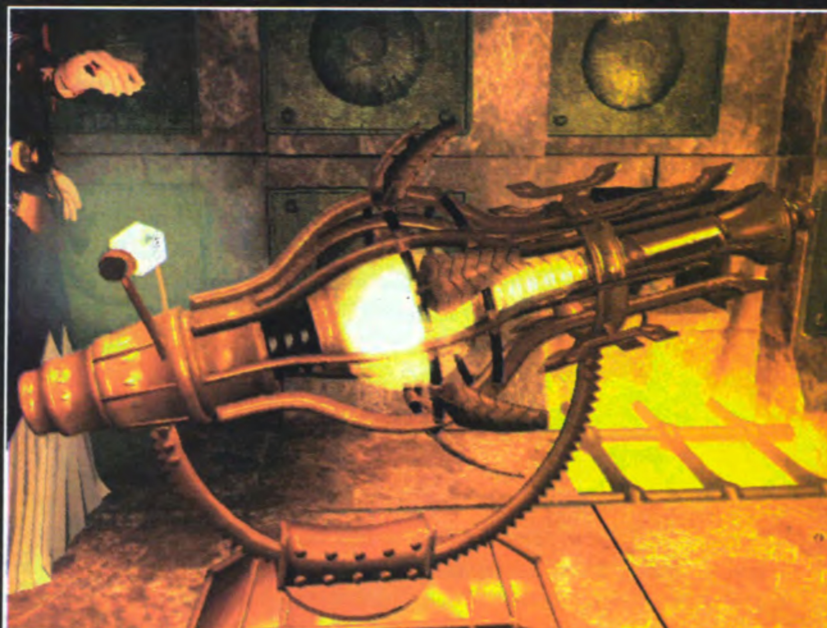
κίτρινο αστέρι με το κοντάρι που βρήκατε στο διπλανό δωμάτιο και θα ανάψει μιά φλόγα. Τώρα πάρτε τον προσωπικό σας κρύσταλλο από την inventory και δώστε με αυτόν "κλικ" στην κορυφή της πυραμιδοειδούς αυτής κατασκευής. Θα ακολουθήσει μιά πολύ όμορφη σκηνή, και θα ανοιχτεί μιά μαίρη χαίνουσα τρύπα στο πάτωμα. Πηγαίνετε κοντά της και μπείτε μέσα της. Θα δείτε έναν κύβο που περιστρέφεται. Δώστε πάνω του "κλικ" και θα αποκτήσετε ένα μπλε λαμπερό χέρι. Θα δείτε ένα καταδιωκτικό (;) και πολύ κομψό flyer. Πλησιάστε το και κάνετε "κλικ" στο σημείο που είναι ο κρύσταλλος διακυβέρνησης. Απογειώνεστε και πετάτε γιά την Ατλαντίδα.
Θα φτάσετε και θα προσγειωθείτε στην αποβάθρα του ψαρά. Πηγαίνετε στην καλύβα του και πείτε του τα άσχημα νέα. Του ξεφουρνίζετε ότι αγαπάγατε την κόρη του αλλά δυστυχώς είναι νεκρή. Μιλήστε του γιά τα πάντα. Γυρίστε πάλι στο flyer.
Θα πετάξετε προς τη ναυαρχίδα του Creon. Κάποιος θα



σας ζητήσει αναγνώριση. Αγνοήστε τον και πηγαίνετε ευθεία προς τη ναυαρχίδα. Θα την πλευρίσετε με άψογο στυλ. Αφού τελειώσουν οι κουβέντες στρίψτε δεξιά και μπείτε στη ναυαρχίδα. Στρίψτε πάλι δεξιά και.... τι έκπληξη! (Δε μιλάω γιά την Anna που είναι ζωντανή, αυτό θα έπρεπε να το περιμένατε. Μιλάω γιά το τολμηρό και αποκαλυπτικό της συνολάκι). Προχωρήστε προς το σημείο που είναι δεμένη και κόψτε της τα δεσμά με το μαχαίρι σας. Εν τω μεταξύ, ο Creon στέλνει τον Meljanz να σε "αυτοκτονήσει". Μόλις λοιπόν πάρετε πάλι τον έλεγχο, στρίψτε αμέσως λίγο δεξιά και προχωρήστε προς τον τοίχο, ίνα πληρωθεί το ρητόν: "Οποιος σκάβει τον λάκκο του αλλουνού, πέφτει εκείνος μέσα".
Ο Meljanz κάνει banjee jumping χωρίς σκοινί και φυσικά αποχαιρετά τον μάταιο τούτο κόσμο. Κάνετε τώρα μεταβολή και προχωρήστε ευθεία. Μετά στρίψτε αριστερά και μπείτε στο δικό σας σκάφος. Φεύγετε μαζί με την αγάπη σας, αλλά ο Creon είναι πίσω σας. Αρχίζει το πυροβολικό και μιά βολή του βρίσκει το σκάφος σας

στο φτερό ενώ μιά άλλη χτυπάει το ηφαίστειο της Ατλαντίδας. (Τώρα πως γίνεται και η βολή στο ηφαίστειο προκαλεί την ανατίναξή του και την καταστροφή της Ατλαντίδας, ενώ η βολή που πέτυχε εσάς απλά σας βάζει σε υποχρεωτική προσγείωση, πάλι δεν το καταλαβαίνω, με τον κίνδυνο να θεωρηθώ λεπτολόγος).
Θα προσγειωθείτε στην αυλή του παλατιού. Οταν έχετε πάλι τον έλεγχο του προγράμματος, θα βρεθείτε μέσα στο δωμάτιο που είναι δίπλα από αυτό του δελφινιού. Προχωρήστε ευθεία στο πέρασμα, στρίψτε αριστερά και ανεβείτε τις σκάλες γιά να πάτε πάλι στην αίθουσα του λιονταριού. Λύστε πάλι τον γρίφο με τους πλανήτες και αφού "ταΐσετε" το λιοντάρι, μπείτε στο μυστικό πέρασμα.
Βάλτε πάλι τον λοστό στην τρύπα, πάρτε το "ποντίκι", δώστε το στη γάτα και πηγαίνετε στο δωμάτιο με τον Ποντικοκυνηγό. Ρωτήστε τον γιά τον Creon. Θα σας πει γιά μιά κοκαλένια φάλαινα και ένα μάτι δελφινιού.
Βγείτε έξω στον μυστικό διάδρομο και μπείτε πάλι στην αίθουσα του λιονταριού. κατεβείτε τις σκάλες και πηγαίνετε αριστερά, ευθεία, αριστερά, ευθεία, ευθεία, αριστερά και ευθεία ανεβείτε τη σκάλα που οδηγεί στη βιβλιοθήκη. Στρίψτε δεξιά και όλο ευθεία μπροστά. Θα δείτε μιά σκάλα που οδηγεί στον δεύτερο όροφο της βιβλιοθήκης. Ανεβείτε την και στρίψτε αριστερά. και προχωρήστε ευθεία τρεις φορές. Τώρα αν στρίψετε αριστερά, θα πρέπει να βλέπετε το μάτι του σκελετού της φάλαινας. Κάνετε "κλικ" πάνω στο μάτι της και θα ανακαλύψετε ένα μάτι που ταιριάζει σε δελφίνι.





Γυρίστε πίσω και πηγαίνετε στο δωμάτιο του δελφινιού. Πηγαίνετε κοντά του και βάλτε το μάτι που βρήκατε στο μάτι του δελφινιού. Θα ανοίξει μιά κρύπτη, όπου θα κατεβείτε μαζί με το άγαλμα. Εδώ είναι ένας λαβύρινθος και αν δε θέλετε να χαθείτε και να ταλαιπωρείστε ακολουθήστε επακριβώς τις εντολές μου.
Θυμίζω ότι "αριστερά" ή "δεξιά" σημαίνει μόνο στρίψιμο και μόνο το "ευθεία" σημαίνει "προχωρήστε". Επίσης, θα εμφανίζετε ο Creon με μορφή Μινωταύρου (;!), αλλά εσείς πρέπει να τον αγνοήσετε και να συνεχίσετε ακάθεκτοι. Λοιπόν, ξεκινώντας μέσα από το σιντριβάνι (φαίνεται το τοιχάκι του) πηγαίνετε:

- Εξι φορές ευθεία,
- αριστερά,
- ευθεία,
- δεξιά,
- τρεις φορές ευθεία,
- αριστερά,
- τέσσερις φορές ευθεία,
- αριστερά,
- ευθεία,
- αριστερά,
- ευθεία,
- δεξιά,
- ευθεία,
- αριστερά,
- τρεις φορές ευθεία,
- δεξιά,
- ευθεία,

- δεξιά,
- ευθεία.
Θα πρέπει να βρίσκεστε σε ένα δωμάτιο, έξω από τον λαβύρινθο. Ο Ο Creon είναι εκεί και ετοιμάζεται να σας αποδείξει ότι έχει μεγαλύτερο κανόνι από σας. Δώστε "κλικ" πάνω στο κανόνι με το "λαμπερό μπλε χέρι" και θα το κάνετε κομμάτια και θρύψαλα. Ο Creon θα χωθεί σε μιά τρύπα προσπαθώντας να την κοπανήσει. Μπείτε και σεις πίσω του. Θα πάει στο κρυφό δωμάτιο με το μεταλλικό κεφάλι και θα αρχίζει να του κλαίγεται. Αυτό θα γυρίσει εναντίον σας. Πάρτε από την inventory το "λαμπερό μπλε χέρι" και κάνετε με αυτό "κλικ" πάνω στο κεφάλι. Τα πράγματα αρχίζουν και γίνονται ψυχεδελικά. Το κεφάλι θα μετατραπεί σε ένα πολυπλόκαμο τέρας. Φύγετε γρήγορα από την τρύπα που μπήκατε. Μόλις βγείτε από την τρύπα στο άλλο δωμάτιο, προχωρήστε προς τον τοίχο απέναντι. Θα δείτε μιά σκηνή, στην οποία ο Creon πληρώνει γιά όλα τα θαλασσινά που έφαγε στη ζωή του με το ίδιο τίμημα. Φυσικά το τέρας θα έρθει και γιά σας. Αν προσέξετε στα δεξιά σας, κάτω στο πάτωμα, υπάρχει μιά γυάλινη σφαίρα. Πάρτε τη γρήγορα, (ίσως χρειαστεί μιά-δυό δοκιμές μέχρι να την αρπάξετε) και στρίψτε δεξιά. Δώστε "κλικ" στο τέρας με τη γυάλινη σφαίρα και αυτό θα φυλακιστεί μέσα της. Δεν έχετε παρά να γείρετε πίσω ικανοποιημένος και να παρακολουθήσετε το (μάλλον απογοητευτικό- θα περίμενε κανείς να ήταν λίγο πιό φαντασμαγορικό) τέλος. Συγχαρητήρια! Τα καταφέρατε, with a little help from your friends....

ΥΣΤΕΡΟΓΡΑΦΟ: Το παιχνίδι φαντάζομαι ότι θα σας άρεσε όπως και μένα, άλλωστε, αλλά μου άφησε πολλά αναπάντητα ερωτηματικά. Γιά παράδειγμα, το σπουδαιότερο: τι πρέπει να κάνει κανείς με το γυάλινο δοχείο που δίνει η γριά; Δοκίμασα τα πάντα και δε βρήκα τίποτα. Η μόνη λύση ίσως είναι στον λαβύρινθο, πριν πάτε στο δωμάτιο γιά να αντιμετωπίσετε τον Creon. Το δοκίμασα και αυτό αλλά συνεχώς σκοτωνόμουν. Οποιος το βρει, ας πάρει ένα τηλέφωνο στο περιοδικό να με "φωτίσει". Ισως πάλι να το αφήνουν ανοικτό, όπως και άλλα θέματα γιά το sequel. Νά είναι καλά πάντως οι άνθρωποι, μας πρόσφεραν ένα από τα καλύτερα (γιά να μην πω ΤΟ καλύτερο) adventure games που έχω παίξει τα τελευταία χρόνια.
Εις το επαναδιαβάζειν λοιπόν αγαπητοί μου φίλοι...

Φώτης "42" Θανόπουλος.



Δροσιστείτε στο Internet

Το διάσημο μεταλλικό νερό Perrier απέκτησε δικό του site στο web του Internet. Στο Site του Perrier (www.perier.com), βρίσκονται γενικά στοιχεία και χαρακτηριστικά του προϊόντος, περιγράφεται η ιστορία του καθώς και ο τρόπος της παραγωγής και εμφιάλωσης από τη φυσική πηγή Vergeze.



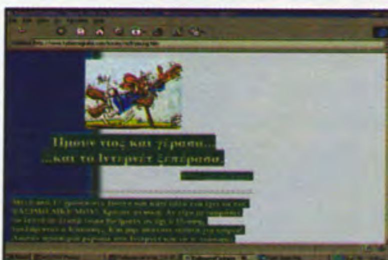
Το Campari το γνωστό ιταλικό ποτό με το χαρακτηριστικό κόκκινο χρώμα απέκτησε και αυτό το δικό του site στο internet (www.campari-international.com). Στο site υπάρχει πληροφοριακό υλικό για την ιστορία του ποτού που ξεκινά από το 1842 από τους αδελφούς Campari στην Πάβια της Ιταλίας. Ακόμα υπάρχουν διάφορες συνταγές για κοκτέιλ καθώς και δροσεροί συνδυασμοί με τόνικ ή σόδα.



Κυβερνογράφοι: Ημουν νιος και γέρασα... και το Ιντερνετ ξεπέρασα.

Οι κυβερνογράφοι είναι ένα από τα γνωστότερα internet magazines του Ελληνικού χώρου. Πρόκειται για ένα δωρεάν online περιοδικό με χιούμορ, με πληροφορίες για τον αναγνώστη και διάθεση για πρωτοπορία που προσπαθεί να κατακτήσει την πρώτη θέση στο bookmark των χρηστών. Σε αυτό το τεύχος επιλέξαμε ένα ενδιαφέρον λογοτεχνικό κείμενο του Χρήστου Κενά, το οποίο περιγράφει με δέκα πράξεις τίς πρόκειται να αντιμετωπίσει ο νέο-εισερχόμενος χρήστης του Internet. Αξίζει να του ρίξετε μια ματιά.





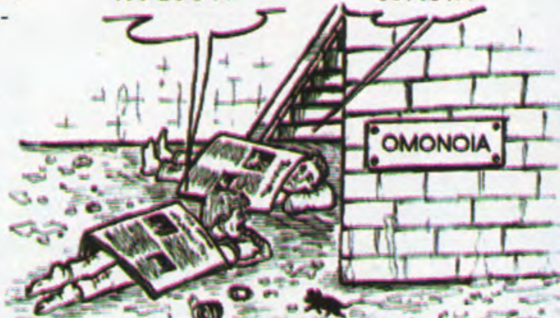
Ωχχ, Αθήνα 2004

Μετά από τα πανηγύρια για την ανάληψη των Ολυμπιακών Αγώνων του 2004, ακολουθεί η σκέψη: όλα τα είχαμε, οι Ολυμπιακοί μας έλειπαν; Ο Ζαμπίκος ένας ταλαντούχος σκιτσογράφος αποφάσισε να μοιραστεί μαζί μας μερικές από τις ιδέες-σκίτσα του, πάνω σε αυτή τη σκέψη.



Αρκεί μια επίσκεψη στη σελίδα: http://www2.phantis.com/entertainment/cartoons/sept97/athens2004/09.09.4.html Για να δούμε τί ακριβώς έχει να μας πεί.

ΟΙ ΑΛΙΜΟΝΟΙ



Copyright 1997 Zabikos

K.Y.T.E S.A.

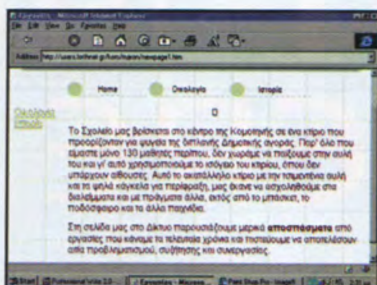
Το Κ.Υ.Τ.Ε είναι ένα εργοστάσιο με ειδίκευση στην ανάπτυξη και κατασκευή ηλεκτρονικών κυκλωμάτων, με έδρα το Κιλκίς!

Σε μια εγκατάσταση 1620 τετραγωνικών μέτρων, προσφέρει ένα πλήθος από υπηρεσίες όπως για παράδειγμα κατασκευή ηλεκτρονικών συσκευών, board assembly, testing, ανάπτυξη κυκλωμάτων, PCB, optimization, testing, επιδιορθώσεις κ.λ.π.

Η σελίδα της Κ.Υ.Τ.Ε βρίσκεται στη διεύθυνση www.vrnet.gr/kyte.

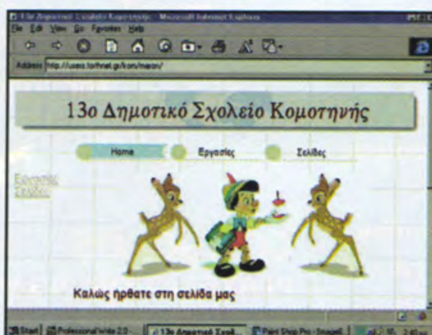


ONLINE SNIFFING...

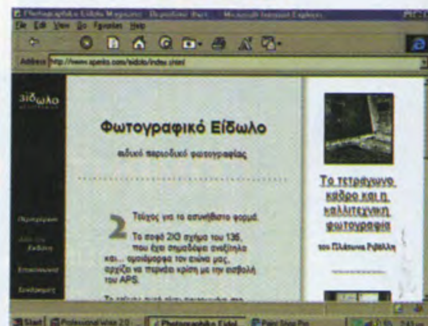


13ο Δημοτικό Κομοτηνής Online

Μια ιδιαίτερη αξιόλογη προσπάθεια αλλά και παρουσία στο δίκτυο, αποτελεί το 13ο Δημοτικό Σχολείο Κομοτηνής (www.http://users.forthnet.gr/kom/maron/). Παρ' όλα τα προβλήματα που έχουν να αντιμετωπίσουν οι 130 μικροί μαθητές του σχολείου -το κτίριο προοριζόταν για ψυγεία της Δημοτικής Αγοράς- αποφάσισαν να στήσουν μια σελίδα στο WEB και να μας μιλήσουν για τον τόπο τους, τις εργασίες τους στο σχολείο, τα μαθήματα και τα ενδιαφέροντα τους. Υπάρχουν εργασίες πάνω στην οικολογία (ενέργεια, απορρίμματα), την ιστορία της Θράκης κ.λ.π. Τη στιγμή που το επισκεφτήκαμε είχαν γίνει μόνο 106 προσβάσεις, ας τις κάνουμε περισσότερες γιατί αξίζει...



Φωτογραφικό Είδωλο



Το δεύτερο τεύχος του online περιοδικού Φωτογραφικό Είδωλο, "τσακώσαμε" μετά από surfing στο Internet. Πρόκειται για ένα ezine το οποίο ασχολείται με θέματα φωτογραφίας καθώς και με τη σχετική επικαιρότητα. Επίσης το περιοδικό δίνει τη δυνατότητα σε νέους φωτογράφους να παρουσιάσουν τη δουλειά τους μέσα από αυτό. Το συγκεκριμένο τεύχος είναι αφιερωμένο στο τετράγωνο και το πανοραμικό φορμά. Βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.aperito.com/eidolo/index.shtml

CyberCafeδες στην Επαρχία



Cybercafe στον Βόλο. Παρουσιάζει τοπικά νέα, τοπικές web σελίδες και χρήσιμες πληροφορίες για την περιοχή. Αποτελεί μια εξαιρετική πηγή πληροφοριών.

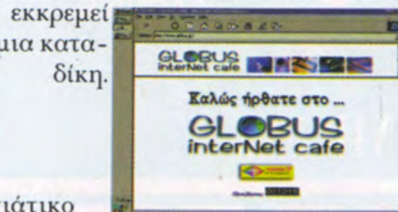


Πάτε ταξιδάκι και περνάτε από τη Λάρισα; Γρήγορα στο Planet Cafe για να κοιτάξετε το email σας. Αντε εάν η κυρά δεν δαγκώνει, κάντε και λίγο surfing.

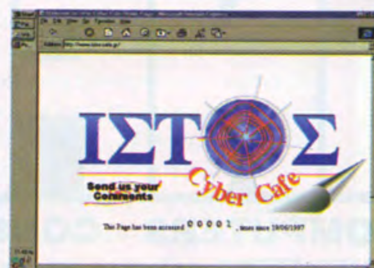
Εάν επισκεφτείτε τη Μύκονο, φροντίστε να πάτε μια βόλτα μέχρι το Internet Cafe για να πιείτε ένα ποτηράκι JavaCoffee. Εκτός των άλλων μπορείτε να στείλετε/λάβετε email,fax, να σερφάρετε και να εκτυπώσετε κείμενα ή και φωτογραφίες.



Globus Internet Cafe στη Θεσσαλονίκη, αλλά προειδοποιείστε το έτερον ήμισυ πριν πάτε γιατί αλλιώς... θα εκκρεμεί μια καταδίκη.



Ιστός Cyber Cafe στο Ηράκλειο Κρήτης. Φανταστείτε ένα κρύο χειμωνιάτικο απόγευμα με ζεστό καφέ και κουλουράκια πλάι σε μια εκπληκτική ύπαρξη... έναν Pentium συνδεδεμένο στο Internet! Παρατήρηση: ο μετρητής της σελίδας μάλλον έχει χαλάσει!!!





DATAPOINT L.T.D.



DATAPOINT PC

ΟΙ
ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ
ΤΙΜΕΣ
ΤΙΣ
ΑΓΟΡΑΣ

ΕΠΩΝΥΜΑ PC

ALTEC R.V
ICE XQ PLUS
COMPAQ
HEWLETT PACKARD

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ
ΤΟΥΣ Η/Υ

COMPUTER HARDWARE

C.P.U'S
MOTHERBOARDS
MONITORS
HARD DISK DRIVES
CD-ROM DEVICES
SOUND CARDS
GRAPHIC CARDS
FAX/MODEM CARDS
COMPUTER CASES
MEMORY SIMMS
PRINTERS
SCSI CONTROLLER
ZIP DRIVES



Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ
ΣΥΛΛΟΓΗ ORIGINAL
P.C. CD-ROM GAMES

ECSTATICA 2
VIRTUA FIGHT
DISKWORLD 2
PRAY FOR DEATH
MARATHON II
BACK TO BAGDAD
STAR CONTROL II
MASTER OF ORION II
DUNGEON KEEPER
JEDIKNIGHT
MACHWARRIOR 2
AMOK
ULTIMA 9



IBM PC 340
ΕΠΙΣΗΜΟ ΚΕΝΤΡΟ
ΠΩΛΗΣΗΣ

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ
ΣΗΜΕΡΑ
ΓΙΑ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ
ΟΛΕΣ ΤΙΣ
ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ!

DATAPOINT L.T.D.

ΕΜΠΟΡΙΑ Η/Υ & ΣΥΝΑΦΩΝ ΕΙΔΩΝ ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9 ΤΗΛ.: 3303039-3302694

ΟΔΗΓΙΕΣ ΧΡΗΣΗΣ ΤΟΥ CD-ΔΩΡΟ

Φίλοι αναγνώστες, όπως βλέπετε και πάλι στο CD αυτού του μήνα έχουμε ξεπεράσει τα 600 MB demos και shareware παιχνιδιών. Πιστεύουμε δε ότι ανταποκριθήκαμε και στην υπόσχεση που σας δώσαμε από την αρχή, ότι κάθε μήνα το CD θα είναι και καλύτερο και σε αυτή την προσπάθειά μας οι σοβαρότεροι βοηθοί είστε εσείς. Οι παρατηρήσεις σας λοιπόν είναι παραπάνω από ευπρόσδεκτες. Γράψτε μας αν θέλετε να προσθέσουμε κάτι ή αν σας ενοχλεί κάτι. Αλλωστε πιστεύουμε ότι αυτό δεν είναι το δικό μας αλλά το δικό σας CD. Εμείς απλά προσπαθούμε να σας προσφέρουμε το καλύτερο CD που ένας gamer μπορεί να βρει σε ελληνικό περιοδικό. Και η υπόσχεσή μας για τη βελτίωσή του ισχύει και για τον επόμενο μήνα!

Για να δείτε τα περιεχόμενά του, τοποθετήστε το CD στο CD-ROM drive και μέσα από τα Windows τρέξτε το αρχείο iface.exe. Ετσι θα βρεθείτε στο κεντρικό μενού επιλογών. Από εκεί υπάρχουν δύο υποκατηγορίες προγραμμάτων που μπορείτε να μεταφερθείτε, που είναι οι εξής:

DEMOS: Πολλά demos από τις τελευταίες κυκλοφορίες των καλύτερων παιχνιδιών της αγοράς. Παιχνίδια που απευθύνονται σε κάθε κατηγορία gamers και στα οποία θα έχετε τη δυνατότητα να παίξετε κάποιες πίστες και να αποφασίσετε έτσι εύκολα αν θα τα αγοράσετε ή όχι. Συγκρίνετε τα δικά σας reviews με αυτά των συντακτών του περιοδικού!

SHAREWARE: Για όσους δεν αρκούνται στα demos πολλά περισσότερα shareware παιχνίδια για όλα τα γούστα. Πολλά από αυτά θα μπορούσαν να τιμολογούνται και σαν κανονικά παιχνίδια καθώς η ποιότητά τους δεν υπολείπεται σε τίποτα από αυτή των full-price προγραμμάτων που κυκλοφορούν. Να σημειώσουμε εδώ ότι shareware δεν σημαίνει δωρεάν. Αν κάποιο από αυτά τα παιχνίδια σας αρέσει τότε στείλτε στον δημιουργό του το μικρό ποσόν που ζητάει. Ετσι στηρίζετε το θεσμό του shareware αλλά και πολλές φορές έχετε τη δυνατότητα να παίξετε έξτρα πίστες και να ενημερώνεστε για τις μελλοντικές εκδόσεις ενός προγράμματος.

Ενεργοποιώντας το interface του CD-ROM, εμφανίζεται ένα παράθυρο περίπου το 1/3 της οθόνης. Στο κάτω μέρος του παραθύρου, υπάρχουν τέσσερα buttons, το "Demos", το "Shareware", το "About" και το "Εξοδος". Επιλέγοντας ένα από τα δύο πρώτα, εμφανίζονται σε ένα μεγάλο πλαίσιο τα ονόματα των προγραμμάτων της εκάστοτε κατηγορίας, Demos ή Shareware. Κάνοντας διπλό κλικ στο όνομα κάποιου παιχνιδιού, δύο πράγματα μπορεί να συμβούν: ή θα τρέξει απευθείας από το CD- ROM, ή θα εκτελεστεί το δικό του πρόγραμμα εγκατάστασης. Αν ωστόσο σε αυτή την περίπτωση δεν είστε ευχαριστημένοι από την ταχύτητα που φορτώνεται το παιχνίδι, τότε μπορείτε να το αντιγράψετε στον δίσκο μεταφέροντας απλά τον φάκελο του και εκτελώντας την εντολή ATTRIB -R *.* /S.

Σε γενικές γραμμές όλα τα DOS παιχνίδια εκτελούνται με τη χρήση του interface μέσα από τα Windows. Ωστόσο εάν αντιμετωπίσετε πρόβλημα, θα χρειαστεί να τρέξετε μέσα από καθαρό DOS (πατήστε F8 κατά την εκκίνηση των Windows 95, και επιλέξετε την επιλογή 6 "MS-DOS Mode"). Λόγοι που μπορεί να μην τρέχει ένα DOS παιχνίδι κάτω από Win 95 ή και 3.11 είναι έλλειψη μνήμης, ασυμβατότητα, μίσος για τα 95, αναμονή των Win 2235 και αναγκαστική εκμάθηση των αρχάριων χρηστών της εντολής DIR.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ CD

DEMOS

Ardenes • Bubble Bobble II • Battleground Bull Run • Comanche 3 • Carmagedon • The Curse of Monkey Island • Esoteria • Hardcore 4x4 • Blood Omen: Legacy of Kain • Meridian 59 • Meat Muppet • Need for speed II • TenPin • Transport Tycoon • UFO

SHAREWARE

Block • Death Maker • Fracas • Losemarb • Marble Drop • OddBallZ • Orient • Sink Sub • TheGreen • Ultima Logic • Chess



HARDCORE 4X4

Μετά από την Microsoft και την Accolade, σειρά έχει η Gremlin να παρουσιάσει τη δική της εκδοχή για Off Road Racing. Το Hardcore 4x4 δεν έχει τίποτε να ζηλέψει σε σύγκριση με το Monster Truck Madness της Microsoft ή το OffRoad Racing της Accolade αφού διαθέτει και αυτό ποιοτικά γραφικά υψηλής ταχύτητας, προσαρμοζόμενες καιρικές συνθήκες, αναλύσεις πάνω! από τα 1024x768 με 16 bit χρώματα, πολλές επιλογές όσο αφορά τα γραφικά, customization των πλήκτρων, υποστήριξη δύο παικτών και multiplayer (όχι στην demo έκδοση) κ.λ.π.

The Curse of Monkey Island

Η LucasArts επιστρέφει δυναμικά με ένα νέο adventure, το "The Curse of Monkey Island", μετά από ένα νεκρό διάστημα τριών χρόνων (τελευταία της παραγωγή ήταν το Full Throttle το 1995). Πρόκειται για το τρίτο μέρος της σειράς "Monkey Island" στο οποίο αναλαμβάνετε και πάλι τον θρυλικό πειρατή Guybrush Threepwood, ο οποίος πρέπει να διώξει την κατάρα από την αγαπημένη του Elaine Marley. Το "The Curse of Monkey Island" προσφέρει ότι ακριβώς θα περίμενε ο χρήστης από τη LucasArts, όπως εκπληκτικό animation με 2D χαρακτήρες, πολύ έξυπνα puzzles, όμορφα voice overs και φυσικά χιουμοριστικούς διαλόγους. Ρίξτε του μια ματιά, πιθανώς να γίνει ένα από τα hits.



Carmageddon

Το Carmageddon είναι ένας τίτλος που συνδυάζει δύο χαρακτηριστικά: racing simulation αλλά και πολύ δράση. Πώς όμως συνδυάζονται; Ως ένας έμπειρος οδηγών αγώνων, αναλαμβάνετε ένα από τα διαθέσιμα αυτοκίνητα με στόχο να τερματίσετε πρώτος. Ωστόσο στον δρόμο σας θα βρεθούν γέροι, γυναίκες, παιδιά μέχρι και αγελάδες, που για κακή τους τύχη, θα γίνουν ένα με το δρόμο. Αντίθετα με το υπόλοιπα παιχνίδια, στο Carmageddon καλείστε να τους πατήσετε κάτι που αυξάνει και το highscore σας, σαν επιβράβευση. Είναι πολύ εύκολο στην εκμάθηση, αφού δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε κάποιον κανόνα στην οδήγηση σας. Είστε ελεύθεροι να πάτε όπου θέλετε και να πατήσετε όποιον θέλετε. Από άποψη γραφικών μπορεί να παιχτεί σε lo ή hires. Ακόμα διατίθεται και beta patch για τις 3Dfx κάρτες.



Meat Puppet

Ρίχνοντας μια απλή ματιά στο Meat Puppet, αμέσως διαπιστώνουμε πώς πρόκειται για ένα ισομετρικό fast action shooter.
Η ψηλόλιγνος ήρωας, που ονομάζεται Lotos, τρέχει μέσα σε φουτουριστικά τοπία σκορπίζοντας την καταστροφή με τον βαρύ οπλισμό του.
Αν και πολλά από τα σκηνικά έχουν εκπληκτικά γραφικά, ο περιορισμένος χρόνος που έχετε στη διάθεση σας για κάθε αποστολή θα σας κάνει να τα δείτε στα... πεταχτά.
Ο χειρισμός του Lotos γίνεται με το mouse.
Αρκεί να κάνετε click στο σημείο που θέλετε να πάει.
Ο οπλισμός του περιλαμβάνει διάφορα όπλα όπως αυτόματο, εκτοξευτή πυραύλων, φλογοβόλο κ.λ.π.
Η συμπεριφορά των αντιπάλων είναι μάλλον απρόβλεπτη, γεγονός που αυξάνει την πλοκή του παιχνιδιού.
Πρόκειται για ένα καλό δείγμα της original έκδοσης που θα σας βοηθήσει για να καταλήξετε για το εάν θα το αποκτήσετε ή όχι.



Bubble Bobble Puzzle

Το Bubble Bobble Puzzle είναι μια ποιοτική παραγωγή της Acclaim, που μεταφέρει το διάσημο από τα arcade παιχνίδι, στα PC. Τα μικρά δεινοσαυράκια θα πρέπει να στοχεύσουν και να εκτοξεύσουν στην κατάλληλη θέση τις έγχρωμες φουσκάλες, δημιουργώντας συνδυασμούς του ίδιου χρώματος. Οταν τρεις φουσκάλες του ίδιου χρώματος βρεθούν μαζί, τότε απλά σκάνε. Κερδίζετε όταν καταφέρετε να σκάσετε όλες τις φουσκάλες και χάνετε όταν φτάσουν πολύ κοντά στη μηχανή που τις εκτοξεύει. Καλή επιτυχία.

Το ΔΩΡΟ

Βρίσκομαι κλεισμένος σε αυτό το δωμάτιο πέντε μέρες τώρα, κοιτώντας τον καιρό μόνο από το παράθυρο. Ο καιρός είναι αίθριος αλλά εγώ γνωρίζω ήδη, πως σε λίγες ώρες από τώρα θα έχουμε μία φοβερή βροχή, μία υπέροχη μπόρα, με ένα γοητευτικό καταιγιδοφόρο σύννεφο να δεσπόζει πάνω από τα κεφάλια μας, που θα απελευθερώσει εκρηκτικούς κεραυνούς...

Ολα όσα μου είναι απαραίτητα, βρίσκονται τοποθετημένα γύρω μου σε ακτίνα μισού μέτρου, ώστε με μία μόνο στροφή να παίρνω ότι χρειάζομαι. Δεν είχα ποτέ σαν βασική επιδίωξη τον περιορισμό της ζωή μου σε ακτίνα μισού μέτρου και ο λόγος που με οδήγησε σε αυτό είναι... Αλλά καλύτερα να ξεκινήσω από την αρχή.

Ολα άρχισαν τη βροχερή μέρα, που καθισμένος πάλι σε αυτό το δωμάτιο μελετούσα ένα σύστημα καταγραφής ήχων. Πρέπει να αναφέρω, ότι δουλειά μου είναι να αφιερώνω χρόνο για να μελετάω και να κατασκευάζω ευρεσιτεχνίες που επιεικώς αποκαλούνται "σπαζοκεφαλιές" ή από άλλους "ιδιόρρυθμος τρόπος σπατάλης χρόνου". Δεν με ενδιαφέρει βέβαια πώς αποκαλούν οι περισσότεροι τις δραστηριότητές μου, γιατί πληρώνομαι από εξίσου "ιδιόρρυθμους" για να τις μελετάω.

Μου πήρε σχεδόν δύο μέρες για να στήσω τα πυκνωτικά μικρόφωνα και τις μεταλλικές ράβδους γύρω από το σπίτι, στη διάταξη που ήθελα και άλλες τόσες για να τα συνδέσω με τους ενισχυτές, φροντίζοντας πάντα να έχω τον μικρότερο θόρυβο στο σήμα από τα ηλεκτρικά πεδία των τριγύρω καλωδίων. Η παραπάνω διάταξη μικροφώνων και καλωδίων, αν και ιδιαίτερα πολύπλοκη - θύμιζε μακαρονάδα στο πάτωμα - μου έδινε τη δυνατότητα να καταγράφω με πρωτοφανή πιστότητα τους ήχους του περιβάλλοντος.

Κατασκεύασα λοιπόν, ένα σύστημα συλλογής ήχων, το οποίο, πρέπει να τονίσω, θα είχε νόημα ύπαρξης και επιτυχία στον σκοπό του, εάν κατάφερνε να γειώσει και να μεταφράσει ηλεκτροακουστικά έναν κεραυνό, χωρίς να υποστεί οποιαδήποτε ζημιά. Με την έκρηξη του πρώτου υπό μελέτη κεραυνού, έλαβα μια εκτύπωση του φαινομένου, όπως είχα ήδη ρυθμίσει να γίνει. Ετοιμαζόμουν να αφήσω στην άκρη την εκτυπωμένη σελίδα, όταν το μάτι μου συνέλαβε κάτι αρκετά περίεργο και αυτόματα πέρασα σε μία δεύτερη και πολύ προσεκτικότερη παρατήρηση της: πίσω από τη "χιονισμένη" απεικόνιση διέκρινα ορισμένα σχήματα, τα οποία δεν δικαιολογούνταν να έχουν παραχθεί. Οι δύο επόμενοι κεραυνοί, διαφορετικοί σε εύρος και συχνότητα, εμφάνισαν τα ίδια σχήματα. Αυτό το φαινόμενο ήταν πέρα από κάθε φαντασία...

Κυριολεκτικά όρμησα στην καρέκλα και "πέταξα" τις συγκεκριμένες απεικονίσεις μέσα σε μία σειρά από φίλτρα. Πέρασα αρκετή ώρα καθαρίζοντας παράσιτα, αφαιρώντας ελαττώματα, ρίχνοντας χρώματα κατά βούληση, αυξομειώνοντας τις εντάσεις τους. Κρατώντας στα χέρια μου το τελικό αποτέλεσμα και σχεδόν τρέμοντας, πλησίασα το παράθυρο, γιατί ήμουν σίγουρος ότι η λύση βρισκόταν πίσω από το τζάμι: η πόλη, όπως την έβλεπα εκείνη τη βραδινή ώρα, είχε εμφανιστεί σαν τουριστική καρτ-ποστάλ, μέσα στις συχνότητες ενός κεραυνού! Καλύτερα να με χτύπαγε αληθινός κεραυνός, παρά αυτό που ένιωσα εκείνη τη στιγμή!

Ενα σχολιαρόπαιδο θα είχε μεγαλύτερο θάρρος να συλλαβίσει για πρώτη φορά στη ζωή του πρόταση και μάλιστα μπροστά σε κόσμο, απ' ότι εγώ, για να συντάξω σε πρόταση αυτό που είδα. Μετά από δέκα λεπτά προσπάθειας για αυτοσυγκέντρωση, μπόρεσα επιτέλους να πείσω τον εαυτό μου ότι ο κεραυνός μου είχε στείλει ένα θεϊκό δώρο: μία πληροφορία. Αν αυτό που είχε συμβεί ήταν αλήθεια -και ήταν, γιατί βαστούσα την απεικόνιση της στα χέρια μου- τότε βρισκόμουν μπροστά

ΤΩΝ ΘΕΩΝ

σε μία τρομερή ανακάλυψη που σίγουρα θα μπορούσε να αλλάξει την ιστορία και πρώτη απ' όλες τη δική μου.

Ξεφύλλισα κάθε είδους βιβλίο που είχα στη διάθεσή μου αλλά τα αποτελέσματα ήταν απογοητευτικά: δεν υπήρχε η παραμικρή αναφορά σε κάτι ανάλογο. Η αίσθηση ότι έψαχνα σκιές σε σκοτεινό δωμάτιο, μου ήταν τόσο έντονη και με γέμιζε με τόση αγωνία, που ένας θεός ξέρει πως κατάφερα και κοιμήθηκα τις τελευταίες τρεις ώρες πριν το ξημέρωμα.

Από την επόμενη μέρα πήρα σβάρνα όλες τις βιβλιοθήκες της πόλης. Σε ορισμένες από αυτές θεωρούμαι πολύ συχνός πελάτης μια και η φύση της δουλειάς μου απαιτεί ώρες μελέτης εντός και εκτός του εργαστηρίου μου. Οπως πάντα, δεν μπορούσα να εξηγήσω σε κανέναν τι ακριβώς είναι αυτό που ψάχνω και στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν ήξερα ούτε και εγώ ο ίδιος. Θα μπορούσα να ψάχνω μέρες, αν δεν είχα την τύχη να συναντήσω μία φοιτήτρια της φιλολογίας, η οποία έψαχνε στη βιβλιοθήκη θέματα σχετικά με αρχαία τεχνολογία. Στα χέρια της κρατούσε ένα βιβλίο με τον τίτλο, "Το δώρο των θεών".

Ηταν μία διατριβή, που αφορούσε τη δύναμη των κεραυνών και τις μεγάλες καταστροφές που έχουν προξενήσει μέχρι τις αρχές του αιώνα. Ο συγγραφέας του λεγόταν Κίμερ και σύμφωνα με το εισαγωγικό σημείωμα είχε αφιερώσει τη ζωή του στη μελέτη αυτού του φαινομένου. Η αγωνία μου κορυφωνόταν όσο κυλούσαν τα κεφάλαια και ακόμα περισσότερο, όσο αντιλαμβανόμουν ότι εγώ και ο Κίμερ είχαμε την ίδια εμπειρία.

Ο Κίμερ απέφευγε συστηματικά να αναφέρει τον τρόπο, με τον οποίο κατέληξε σε αυτά τα συμπεράσματα αλλά για έναν ευρεσιτέχνη/αναγνώστη του βιβλίου του, δεν ήταν δύσκολο να καταλάβει τα ευκόλως εννοούμενα. Προφανώς, ακολούθησα -εν αγνοία μου- τα βήματά του, χρησιμοποιώντας βέβαια περισσότερο εξελιγμένα μέσα και αυτό επιβεβαιώνεται από το γεγονός, ότι εγώ έχω στα χέρια μου μία "καρτ-ποστάλ" που θα έκανε τον Κίμερ να τρέμει στο έδαφος σαν ψάρι, από τη συγκίνηση.

Βρισκόμουν στο δωδέκατο κεφάλαιο όταν, προς μεγάλη μου έκπληξη, συνάντησα μία παράγραφο, που φαινόταν να δικαιολογεί τα αδικαιολόγητα. Αρχισα λοιπόν να διαβάζω αργά και προσεκτικά: "πέρα από τις κλασικές μορφές ύλης στο σύμπαν, υπάρχουν τα ταχιόντα, ένα είδος ατόμων, καταδικασμένων να κινούνται για πάντα, με ταχύτητα μεγαλύτερη από αυτή του φωτός, πραγματοποιώντας κυριολεκτικά ένα εκπληκτικό ταξίδι μέσα στον χρόνο". Μου κόστισε δύο πολύτιμα λεπτά για να συνέλθω από το σόκ και να συνεχίσω με τις επόμενες φράσεις. "Αν και όλα αυτά παραμένουν θεωρίες, κάποιοι ισχυρίζονται, πώς όταν τα ταχιόντα βρεθούν μέσα σε ένα ισχυρό ηλεκτρικό πεδίο, η ταχύτητά τους επιβραδύνεται για λίγα δευτερόλεπτα, κάνοντας τα υπαρκτά στον κόσμο μας". "Ο κεραυνός!", σιγοψιθύρισα κρατώντας το κεφάλι μου, "ο κεραυνός δημιουργεί το πεδίο που φυλακίζει τα ταχιόντα και εγώ μπορώ να τα ξεχωρίσω μέσα σε αυτόν!".

Επρεπε να βελτιώσω τη συσκευή μου, φροντίζοντας να αναλύσω όσο περισσότερες συχνότητες γινόταν, με τη μέγιστη δυνατή ακρίβεια και στη συνέχεια να αποκωδικοποιήσω και να απομονώσω εκείνες που είχαν σχέση με τα ταχιόντα.

Ολα αυτά έπρεπε να γίνουν σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα για να μην χάσω έστω και μία από τις ακολουθίες των κεραυνών. Κατόπιν, έπρεπε να κάνω ανάλογες ρυθμίσεις, ώστε οι απεικονίσεις να μπαίνουν απευθείας στο υπολογιστή. Ο υπολογιστής θα "περνάει από κόσκινο" κάθε ατέλεια και με αυξομείωση χρωμάτων θα μου δίνει διαφορετικές εκδοχές. Από εκεί και πέρα είναι δική μου δουλειά να επιλέξω την κατάλληλη εκδοχή. Ημουν σίγουρος πως αυτή η μέθοδος θα έφερνε αποτέλεσμα.

Η ώρα είναι 19.30 και όπως φαίνεται πλησιάζει η στιγμή για το σόου των κεραυνών. Ο πρώτος, έκανε το εργαστήριο να τρίξει συθέμελα, προοιωνίζοντας αποκαλύψεις στη δική μου ευαίσθητη ψυχική διάθεση. Μέσα σε λίγα λεπτά της ώρας, είχα στα χέρια μου μία εκτύπωση της καλύτερης εκδοχής, ενώ παράλληλα, ένας δεύτερος κεραυνός καταγραφόταν και περνούσε στην ανάλυση.

Κοιτώντας την πρώτη εκδοχή, αισθάνθηκα προβληματισμένος, καθώς μου ήταν αδύνατο να την παραλληλίσω με κάτι υπαρκτό. Η εκδοχή του δεύτερου κεραυνού, άρχιζε να διαγράφει κάποια σχήματα. Στον τρίτο, τα σχήματα έγιναν περισσότερα. Ετοιμαζόμουν να περάσω σε συμπεράσματα για τα ταχιόντα, όταν δύο απανωτές εκδοχές του τέταρτου και πέμπτου, πέρασαν από την επεξεργασία, στα χέρια μου. Στον τέταρτο αναγνώρισα πλέον καθαρά την πόλη. Και, αν δεν με γελούσαν τα μάτια μου, από πάνω σχηματιζόταν καθαρά μία έκλαμψη. Στον πέμπτο, αναγνώρισα στην έκλαμψη έναν κεραυνό, που κατέληγε στο κτίριο ηλεκτροδότησης. Κρύος ιδρώτας άρχισε να τρέχει στο μέτωπό μου καθώς τραβούσα στα χέρια την εκτύπωση του έκτου: η πόλη, παραδομένη στις φλόγες και ένας κομήτης από φωτιά κατευθυνόταν στο λιμάνι.

Είμαι πλέον κάτι παραπάνω από πανικόβλητος για να ελέγξω τον εαυτό μου. Πρέπει να ειδοποιήσω, ίσως γίνουν πραγματικότητα όσα βλέπω, μα πώς να εξηγήσω, θα θεωρηθώ τρελός... Αρπαξα το τηλέφωνο. Ο επόμενος κεραυνός έπεσε τιμωρός και με άφησε κυριολεκτικά με το ακουστικό κρεμασμένο στο χέρι. Τα φώτα αναβόσβησαν για λίγα λεπτά και μετά απλώθηκε σκοτάδι. Κρατούσα την ανάσα μου καθώς έστρεφα τα μάτια προς το παράθυρο. Η ανταύγεια μίας πυρκαγιάς με υποδέχτηκε...

Nestor

Αλληλογραφία

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου, από το τεύχος Δεκεμβρίου του 96. Τότε αγόρασα τον υπολογιστή μου και μετά από μια "έρευνα αγοράς" στα περιοδικά για computer κατέληξα σε σένα, όντως το πιο πλούσιο (σε ύλη και CD).
Θα μου επιτρέψεις να σου παραθέσω μια ερώτηση σχετικά με τον υπολογιστή μου: ο επεξεργαστής μου είναι Cyrix 6x86 P166+. Παρ' όλα αυτά κανένα παιχνίδι ως τώρα δεν τον έχει εντοπίσει, ούτε τα Win 95 που έχω εγκαταστημένα, ούτε η εντολή MSD.EXE (διαγνωστικό της Microsoft). Όλα τα παραπάνω εντοπίζουν ένα 486 DX υπολογιστή. Επιπλέον δεν μπορώ να εγκαταστήσω το Destruction Derby 2 γιατί χρειάζομαι Pentium, που υποτίθεται ότι διαθέτω.
1) Υπάρχει κάποια ιδιαιτερότητα όσον αφορά τον Cyrix ή μου περάσανε τελικά 486 έν αγνοία μου; (*) 2) Η 15A Brilliance της Philips που διαθέτω είναι καλή; Μήπως χρειάζεται φίλτρο οθόνης;
Ευχαριστώ για τον πολύτιμο χρόνο σας. Ελπίζω σε δημοσίευση.

(*) Υ.Γ. Μόλις ανοίγω τον υπολογιστή, αναγράφεται ότι έχω 6x86 P166+

Αγαπητέ αναγνώστη,

σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.
1. Το detection του επεξεργαστή είναι όντως ένα θέμα που απασχολεί τους χρήστες των PC's. Πολλά από τα διαγνωστικά προγράμματα που κυκλοφορούν, παρουσιάζουν εσφαλμένα στοιχεία για τον επεξεργαστή, κάνοντας τους χρήστες να ιδρώνουν. Το πρόβλημα ξεκινάει από το γεγονός ότι η ανίχνευση κάθε ξεχωριστού επεξεργαστή γίνεται με διαφορετικό τρόπο. Ένα διαγνωστικό πρόγραμμα που δεν έχει κατασκευαστεί να ξεχωρίζει τους νέους επεξεργαστές, όπως για παράδειγμα τους 6x86, θα παρουσιάσει σίγουρα λάθος διαπίστωση αναφέροντας τους σαν 486.
Τα Win 95 καθώς και το MSD (που τα συνοδεύει) δεν μπορούν να αναγνωρίσουν τους 6x86, σύμφωνα με τα παραπάνω. Για να ξεπεράσεις αυτό το πρόβλημα θα πρέπει να εγκαταστήσεις το "Service Pack" πάνω στα παλιά Windows 95 ή να βάλεις τη νέα έκδοση των Win95, OSR2. Είναι σίγουρο πώς έχεις Cyrix P166+ γιατί στο αναφέρει το BIOS.
2. Ότι οθόνη και να έχεις, το φίλτρο είναι μια απαραίτητη και αναγκαία αγορά.

Αγαπητό User,

Είμαι 15 χρονών, αναγνώστης από το τεύχος 58 και κάτοχος ενός 486/133 MHz, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, SB16, SVGA, 14" Οθόνη.
1) Σκέφτομαι να αναβαθμίσω τον υπολογιστή μου σε Pentium 200 MHz. Κρίνετε αναγκαία αυτή την αναβάθμιση, μιας και θέλω να παίζω τα αγαπημένα μου παιχνίδια strategy, action και RPG χωρίς κανένα πρόβλημα;
2) Έχω μια κάρτα γραφικών αλλά δεν είναι τόσο καλή, μπορείς να μου προτείνεις μια άλλη ώστε επιτέλους να μπορώ να παίξω το αγαπημένο μου NBA 95 χωρίς να απενεργοποιώ πολλές από τις βασικές λειτουργίες του, που το κάνουν (αναμφισβήτητα) το νούμερο 1 στα sports games;
3) Παρ' όλο που στο παρελθόν είχα κάποια προβλήματα με το CD (και όχι με το interface) αποδείχτηκε τελικά ότι το interface του CD του περιοδικού είναι απλό, γρήγορο και εύχρηστο.
4) Μια ακόμη τελευταία παρατήρηση είναι ότι στο τεύχος Ιουλίου - Αυγούστου η ποιότητα των σελίδων και της εκτύπωσης του περιοδικού είναι τέλεια!!! Και γι' αυτό σας αξίζουν συγχαρητήρια.

ΥΓ1: Πού είναι ο θρυλικός Shadow Caster; ΥΓ2: Μια αφίσα δεν θα ήταν και άσχημη ιδέα. ΥΓ3: Καταπληκτική η στήλη 7 χρόνια φαγούρα. Ελπίζω σε κάτι παρόμοιο. ΥΓ4: Συγνώμη για τη μεγάλη

έκταση του γράμματος ΥΓ5: Ελπίζω τουλάχιστον το γράμμα μου να μπει τρίποντο!
Φιλικά Ηλίας Μ.

Αγαπητέ Ηλία,

1. Μια αναβάθμιση από 486 σε Pentium, ειδικά στην περίπτωση του gamer, είναι αναγκαία. Θα πρέπει όμως να σκεφτείς εάν αξίζει να διαθέσεις "κάτι" επιπλέον για να αγοράσεις Pentium με MMX. Αυτό το αφήνουμε καθαρά στην κρίση σου.
2. Για να μπορέσεις "επιτέλους" να παίξεις το NBA 95 θα πρέπει να βάλεις το χέρι στην τσέπη και να ακολουθήσεις την απάντηση 1.
3. Στόχος μας μέσα από το interface είναι να γίνει η ζωή του χρήστη πιο εύκολη και νομίζουμε πώς το έχουμε επιτύχει μέχρι ένα σημείο. Το interface που έχουμε αν όχι εντυπωσιακό, σίγουρα προσφέρει την πολυτέλεια της ταχύτητας που τόσο έχουμε στερηθεί. Ωστόσο δεν ξέρουμε πόσο θα κρατήσει αυτό και εάν τελικά η ταχύτητα θα θυσιαστεί στον βωμό της... χλιδής.
4. Σε ευχαριστούμε πολύ για τις καλές σου παρατηρήσεις. Θέλουμε να αφήνουμε όλους τους αναγνώστες μας, πάντα ικανοποιημένους.
Υ.Γ.1: Ο θρυλικός Shadow Caster, μας/σας παρακολουθεί με το άγρυπνο βλέμμα του. Υ.Γ.2: Και εγώ δεν διαφωνώ, μια αφίσα της Pamela είναι καλή ιδέα; Υ.Γ.3: Εχουμε ήδη εμπλουτίσει το περιοδικό με διάφορες πικάντικες στήλες. Υ.Γ.5: Δυστυχώς δεν μπήκε, το καλάθι ήταν γεμάτο. Υ.Γ.6: Δεν υπάρχει Υ.Γ.4

Αξιαγάπητο USER,

Θα ήθελα να μου δώσεις τη γνώμη σου για μερικά ερωτήματα που έχω, γι' αυτό, αποφάσισα να γράψω ένα γράμμα και μπαίνω κατ' ευθείαν στο θέμα, χωρίς πολλά πολλά.
1. Θα ήθελα να σε ρωτήσω πιο από τα παρακάτω παιχνίδια είναι το καλύτερο επειδή έχει ξεσπάσει μια διαμάχη ανάμεσα σε εμένα και έναν φίλο μου. Need for speed II ή Sega Rally? Βαθμολόγησέ τα με άριστα το 10 από άποψη γραφικών και ρεαλισμού.
2. Το επόμενο πρόβλημα μου είναι το εξής: έχω αγοράσει όλους τους τρανταχτούς τίτλους παιχνιδιών (Diablo, Tomb Raider, Fifa Soccer 97, Need for speed 1 και 2, MDK, ATF Gold, Moto Racer, Theme Hospital, Larry 7, Screamer 2, Lords of the Realm 2 και κάμποσους άλλους άγνωστους). Εκτός από αυτούς έχω παίξει και πολλούς άλλους (NBA Live 97, Wing Commander 4, Quake, Red Alert κ.α.). Μπορείς να μου γράψεις μια λίστα με καμία δεκαριά παιχνίδια που δεν έχω αγοράσει ακόμα; (Λάβε υπ' όψιν σου ότι τα παραπάνω παιχνίδια τα αγόρασα μετά τα Χριστούγεννα που πήρα τον υπολογιστή μου.)
3) Πόσο περίπου θα μου στοιχίσει η μετατροπή των 16 MB RAM του υπολογιστή μου σε 32 MB;
Υ.Γ.1: Κλείνοντας θέλω να δώσω συγχαρητήρια σε όλους όσους δουλεύουν πυρετωδώς για την υλοποίηση του αγαπημένου μας USER.
Υ.Γ.2: Ελπίζω σε δημοσίευση.
Χρήστος VS Πιτσίνης

Αγαπητέ Χρήστο,

Η γνώμη μου για τα ερωτήματα που αποφάσισες να μας γράψεις είναι η εξής:
1. Το Need For Speed II είναι καλύτερο από το Sega Rally, αφού διαθέτει περισσότερη ποικιλία σε αυτοκίνητα, πίστες.
Need For Speed II: γραφικά 8, ρεαλισμός 7, αντοχή στο χρόνο 10.
Sega Rally: γραφικά 8, ρεαλισμός 8, αντοχή στο χρόνο 7.
2. Πρόκειται να κυκλοφορήσουν καλοί τίτλοι μέχρι τις 21 Νοεμβρίου, όπως το Tomb Raider 2, το Virtua Fighter 2, το Resident Evil, το Flight Simulator 98, το F-22 Raptor, το Red Baron 2, το Riven: Myst 2, το FIFA:World Cup 98, το Longbow, το Unreal, το Test Drive 4, το Interstate 77, το Quake 2, το G-Police κ.λ.π. Ρίξε μια ματιά σε αυτούς.
3. Θα κοστίσει γύρω στις 19.000 δρχ.
Υ.Γ: Η συντακτική ομάδα σε ευχαριστεί.

Αγαπητό USER,

Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και θέλω να σε συγχαρώ για την πλούσια ύλη σου. Είμαι 17 χρονών και έχω έναν Pentium/100 MHz με 16 MB RAM, 850 MB HD, CD- ROM 10x, Sound Conductor 16 PnP.
1. Πόσο καιρό θα αντέξει ακόμα ο υπολογιστής μου;
2. Εχω ένα πρόβλημα με τα Win95. Κάθε φορά που ανοίγω τον υπολογιστή μου φορτώνει κανονικά μέχρι τα Win95 και μετά μου βγάζει ένα μήνυμα το οποίο μου λέει να εγκαταστήσω ξανά τα Win95 και μετά να το κλείσω. Πώς μπορώ να βγω στο DOS για να επανεγκαταστήσω τα Win95;
3. Ακόμα το CD-ROM μερικές φορές κολλάει, δεν μπορεί να διαβάσει το CD και το κρατάει μέσα όσες φορές και εάν πατήσω το eject, για 2-3 λεπτά.
4. Πώς μπορώ να κάνω προγραμματισμό;
5. Ποία είναι τα καλύτερα action και simulation games; Είχατε παρουσιάσει μέσα από το περιοδικό το Hunter Hunted (τεύχος 77). Κυκλοφόρησε;
6. Ποια είναι η διαφορά των Win95 από τα Win 97;
7. Ενα καλό modem πόσο κοστίζει;
8. Εχω ένα joystick, το οποίο στα τεστ των Win95 δουλεύει κανονικά, αλλά στα παιχνίδια δεν δουλεύει καθόλου (Doom, Demos, Shareware) κι άλλοτε κουνάει χωρίς να το ακουμπάω. Τι φταίει;
9. Τα γραμμένα CD έχουν πρόβλημα;
Sorry εάν σας κούρασα.
Περβοξαράκης Μανώλης.

Αγαπητέ Μανώλη,

όχι δεν μας κουράζεις.
1. Ο επεξεργαστής και δίσκος σου βρίσκονται πάνω στη διαχωριστική γραμμή της αναβάθμισης.
2. Για να μπορέσεις να βγεις στο DOS, κατά τη διάρκεια του boot θα πατήσεις το F8. Τότε θα εμφανιστεί ένα μενού, θα επιλέξεις το MS-DOS Prompt και θα ξανατρέξεις το Setup.exe των Windows.
3. Σε μερικά CD, εάν πατάς το eject μέσα-έξω γρήγορα, το drive μπερδεύεται και η μια εντολή ακυρώνει την προηγούμενη. Δοκίμασε να μην πατάς συνεχεία το eject. Εάν ωστόσο το πρόβλημα εξακολουθεί, τότε ξέρεις τη λύση...
4. Ενα καλό βιβλίο προγραμματισμού σε κάποια εύκολη γλώσσα όπως Basic ή Pascal είναι μια καλή αρχή.
5. Το Hunter Hunted έχει ήδη κυκλοφορήσει. Οσο αφορά τα παιχνίδια, τα γούστα διαφέρουν. Καλύτερα να συμβουλεύεσαι τα reviews.
6. Windows 97, δεν υπάρχουν. Από ότι γνωρίζουμε το πρώτο εξάμηνο του επόμενου έτους θα κυκλοφορήσουν τα Windows 98.
7. Μπορείς να αγοράσεις ένα εξωτερικό modem ταχύτητας 33.600 bps με κόστος περίπου 30.000-35.000 δραχμές.
8. Μήπως φταίει η τρικυμία;
9. Τα γραμμένα CD συνήθως δεν έχουν κανένα πρόβλημα, έως ότου αποκτήσουν ένα.
Υ.Γ. Είσαι από την Κρήτη;

Inside Out

του Δ.Χρυσοχού

Αν και η Pascal είναι μια από τις δημοφιλέστερες γλώσσες προγραμματισμού παρουσιάζει μερικές ελλείψεις σε ότι αφορά τις μαθηματικές συναρτήσεις. Ως αποτέλεσμα ο προγραμματιστής πρέπει να δημιουργήσει υποκατάστατά τους με την χρήση δικών του ρουτινών, που μεταφράζεται σε επιπλέον κόπο και ψάξιμο. Σε αυτό το τεύχος καλύπτουμε μερικές από τις βασικές ελλείψεις, όπως ύψωση σε δύναμη, υπολογισμό λογαρίθμου με βάση το 10, καθώς και άλλες συναρτήσεις που έχουν να κάνουν με υπολογισμό εμβαδών διαφόρων αντικειμένων, με συναρτήσεις για πρώτους αριθμούς, για τον μετασχηματισμό μοιρών σε ακτίνια, υπολογισμό ελάχιστου και μέγιστου κοινού διαιρέτη κ.λ.π. Είναι γραμμένες σε Pascal, αλλά μπορούν να μεταφερθούν εύκολα σε οποιαδήποτε άλλη γλώσσα προγραμματισμού όπως η C για παράδειγμα.

```
CONST e = 2.7182818;
Function Exponent(Base: Real; Power:
Integer): Real;
VAR
X: INTEGER;
E: REAL;
BEGIN
E:=1;
If Power = 0 then E:=1
Else If Power = 1 then E:=Base
Else For X:=1 to ABS(Power) do
E:=E*Base;
If Power < 0 then E:=1/E;
Exponent:=E; END;
Function Log(Base, Expnt: Real): Real;
Begin
Log:=ln(Expnt)/ln(Base); End;
Function Prime(N: LongInt): Boolean;
Var C: LongInt;
S: Real;
X: Boolean; Begin
N:=ABS(N);
S:=SQRT(N);
X:=( (N<=2) OR (ODD(N)) AND (S <>
INT(S)) );
If X then Begin
C:=3;
While (X AND (C < Int(S))) do Begin
X:=((N Mod C) > 0);
C:=C+2;
End; {While}
End; {If X}
Prime:=X; End; {Prime}
Function Whole(X: Real): Boolean;
Begin
Whole:=INT(X) = X; End;
Function DegToRad(D: Real): Real;
Begin
DegToRad:=D*Pi/180; End;
{DegToRad}
Function Tan(R: Real): Real; Begin
Tan:=Sin(R) / Cos(R); End; {Tan}
Function Cot(R: Real): Real; Begin
Cot:=Cos(R) / Sin(R); End; {Cot}
Function Pythagoras(A, B: Real): Real;
Begin
Pythagoras:=Sqrt((A*A)+(B*B)); End;
{Pythagoras}
Function Triangle_Area(B, H: Real):
Real; Begin
Triangle_Area:=0.5 * B * H; End;
{Triangle Area}
Function Circle_Area(R: Real): Real;
Begin
Circle_Area:=Pi*(R*R); End;
Function Ellipse_Area(A, B: Real): Real;
Begin
Ellipse_Area:=Pi*A*B; End;
Function Square_Area(S: Real): Real;
Begin
Square_Area:=(S*S); End;
Function Rectangle_Area(X, Y: Real):
Real; Begin
Rectangle_Area:=X*Y; End;
Function Cube_Surface_Area(S: Real):
Real; Begin
Cube_Surface_Area:=6*(S*S); End;
Function Rectangular_Prism_Surface
_Area
(H, W, L: Real): Real; Begin
Rectangular_Prism_Surface_Area:=(2*
H*W) + (2*H*L) + (2*L*W); End;
Function Sphere_Surface_Area(R:
Real): Real; Begin
Sphere_Surface_Area:=4*Pi*(R*R);
End;
Function Cube_Volume(S: Real): Real;
Begin
Cube_Volume:=S*S*S; End;
Function Rectangle_Volume(X, Y, Z:
Real): Real; Begin
Rectangle_Volume:=X*Y*Z; End;
Function Sphere_Volume(R: Real):
Real; Begin
Sphere_Volume:=(4/3)*Pi*(R*R*R);
End;
Function Cylinder_Volume(R, H: Real):
Real; Begin
Cylinder_Volume:=Pi*(R*R)*H; End;
{Cylinder Volume}
Function Cone_Volume(R, H: Real):
Real; Begin
Cone_Volume:=(Pi*(R*R)*H)/3; End;
Function Prism_Volume(B, H: Real):
Real; Begin
Prism_Volume:=B*H; End; {Prism
Volume}
Function Distance(X1, X2, Y1, Y2:
Real): Real; Begin
Distance:=Sqrt(Sqr(Y2-Y1)+Sqr(X2-
X1)); End; {Distance}
Function Factorial(N: LongInt):
LongInt;
Var X, Y: LongInt; Begin
If N <> 0 then Begin
X:=N;
For Y:=(N-1) downto 2 do X:=X*Y;
Factorial:=X;
End {If}
Else Factorial:=1; End; {Factorial}
Function GCF(A, B: LongInt): LongInt;
Var X, High: LongInt; Begin
High:=1;
For X:=2 to A do If (A MOD X = 0) AND
(B MOD X = 0) then High:=X;
GCF:=High; End; {GCF}
Function LCM(A, B: LongInt): LongInt;
Var Inc, Low, High: LongInt; Begin
If A > B then Begin
High:=A;
Low:=B;
End {If}
Else Begin
High:=B;
Low:=A;
End; {Else}
Inc:=High;
While High MOD Low <> 0 do
High:=High+Inc;
LCM:=High; End; {LCM}
Procedure ISwap(Var X, Y: LongInt);
Var Z: LongInt; Begin
Z:=X;
X:=Y;
Y:=Z; End;
Procedure RSwap(Var X, Y: Real);
Var Z: Real; Begin
Z:=X;
X:=Y;
Y:=Z; End;
```

WEI - YA ΟΘΟΝΕΣ

ΞΕΚΟΥΡΑΣΤΕ
ΤΑ ΜΑΤΙΑ
&
ΤΗΝ
ΤΣΕΠΗ ΣΑΣ



H-1764



170.000 δρχ



H-1489
60.000 δρχ



H-1564
95.000 δρχ



H-1488

MODEL	H-1488	H-1489	H-1589	H-1564	H-1764
CRT	14"	14"	15"	15"	17"
Dot Pitch	0.28	0.28	0.28	0.28	0.28
Resolution	1024x768	1024x768	1024x768	1280x1024	1280x1024
H-frequency	30-48KHz	30-48KHz	30-48KHz	30-64KHz	30-64KHz
Speaker	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή
Low Radiation	Ναι	Ναι	Ναι	Ναι	Ναι
Power Saving	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή	Επιλογή
OSD	-	-	-	OSD	OSD
ΤΙΜΗ	60.000 δρχ	60.000 δρχ	95.000 δρχ	95.000δρχ	170.000δρχ



ΑΝΕΡΟΥΣΗΣ ΚΟΝΤΡΟΛ ΣΤΕΦΑΝΟΥ ΣΑΡΑΦΗ 21Α ΠΛΑΤΕΙΑ ΕΣΤΑΥΡΩΜΕΝΟΥ ΑΙΓΑΛΕΩ
ΤΗΛ.: 01-5900107/5906006, FAX: 01-5902556
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%

Παλιά Τεύχη

Μετά από επιθυμία πολλών αναγνωστών μας, συγκεντρώσαμε όλα τα τεύχη του USER και σας τα παραθέτουμε. Άλλωστε μην ξεχνάμε... ο παλιός είναι αλλιώς.

* Τα τεύχη που λείπουν έχουν εξαντληθεί

ΠΑΛΑΙΑ ΤΕΥΧΗ ΤΟΥ USER ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΤΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ:

***DATAPOINT: ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ 9,
ΤΗΛ.: 3303039 - 3302694***

A4: ΜΠΟΤΑΣΗ 5, ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ.: 3302220



Τεύχος 1 Συγκριτικό Combat Pilot και Falcon.

Τεύχος 2 TEST Digi View, Mega Drive

Τεύχος 3 HARDWARE TEST Sam Coupe

Τεύχος 4 TEST ΕΚΤΥΠΩΤΩΝ. ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕ MODEM

Τεύχος 5 Computers και Sex

Τεύχος 6 Computers & Τρόμος, Spell Shop Hero's Quest

Τεύχος 7 CD-ROM Παιχνίδια, Spell Shop Larry III, Larry II, Kings Quest IV, Space Quest III



Τεύχος 8 TEST Amstrad Plus, Spell Shop Larry III Μέρος Α'

Τεύχος 9 Εγχειρίδιο: Red Storm Rising, It came from the desert Μέρος Α', Spell Shop Larry III Μέρος Β'

Τεύχος 10 Εγχειρίδιο: Xenomorph, It came from the desert Μέρος Β', Spell Shop Police Quest I

Τεύχος 11 Εγχειρίδιο: The Kristal, TV Sports Football, Spell Shop Larry I, Uninvited

Τεύχος 12 Εγχειρίδιο: Kult, Falcon, Spell Shop Mean Streets. ΘΕΜΑ Disney Aimation Studio

Τεύχος 13 Εγχειρίδιο: Space Ace, Bomber, Spell Shop Larry II Μέρος Α'

Τεύχος 14 Εγχειρίδιο: Batman, Infestation Spell Shop: Larry II Μέρος Β', The Secret of the Monkey Island Μέρος Α' Colonel's Bequest Μέρος Α'



Τεύχος 15 Εγχειρίδιο: Kick Off Player Manager, Kalahaan, Spell Shop Colonel's Bequest Μέρος Β'

Τεύχος 17 Εγχειρίδιο: Battle Command, Speedball II, Spell Shop Loom

Τεύχος 19 Εγχειρίδιο: Their Finest Hour, Simearth, Spell Shop The Secret Of The Monkey Island

Τεύχος 20 Εγχειρίδιο: Bat, Wing Commander, Spell Shop Space Quest I

Τεύχος 21 Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast II, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Α'

Τεύχος 22 Εγχειρίδιο: Powermonger, Spell Shop Quest For Glory II Μέρος Β'

Τεύχος 23 Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Α'

Τεύχος 24 Εγχειρίδιο: Utopia, Gods, Rick Dangerous 2, Spell Shop Indiana Jones and the Last Crusade Μέρος Β', Larry 5 Μέρος Α'

Τεύχος 25 Εγχειρίδιο: Vendetta Μέρος Α', Colorado, Leander, Spell Shop Willy Beamish

Τεύχος 26 Εγχειρίδιο: Kick Off 2, Ghouls'N' Ghosts, Vendetta Μέρος Β', Spell Shop Larry 5 Μέρος Β'

Τεύχος 27 Εγχειρίδιο: Battlehawks 1942, ELF, Spell Shop Conquest of the Long Bow



Τεύχος 28 Εγχειρίδιο: Flames OfFreedom, Drakkhen, Might and Magic 3

Τεύχος 29 Εγχειρίδιο: Another World, Spell Shop Eco Quest 1

Τεύχος 30 Εγχειρίδιο: Formula One Grand Prix, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Α'

Τεύχος 31 Εγχειρίδιο: Street Fighter II, Spell Shop Indiana Jones and the Fate Of Atlantis Μέρος Β'

Τεύχος 32 Εγχειρίδιο: Super Mario World, SimAnt, Flames of Freedom, Last Ninja 3, Spell Shop Space Quest I, Space Quest IV

Τεύχος 33 Εγχειρίδιο: Shadow Of The Beast 3 Μέρος Α', Xenophobe, Civilization, Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Α'

Τεύχος 34 Εγχειρίδιο: Roger Rabbit's Hare Raising Havoc, Shadow of the Beast 3 Μέρος Β', Spell Shop King's Quest 6 Μέρος Β'

Τεύχος 35 Εγχειρίδιο: Bart Simpson vs Space Mutants Μέρος Α', Navy Seals, Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Α'

Τεύχος 36 Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Α' Spell Shop Sherlock Holmes Μέρος Β', Darkseed

Τεύχος 37 Εγχειρίδιο: Life and Death Μέρος Β' Spell Shop Gateway

Τεύχος 38 Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Α' Spell Shop Legend of Kyrandia



Τεύχος 39 Εγχειρίδιο: Goblins Μέρος Β', Spell Shop Shadow of the Comet

Τεύχος 40 Εγχειρίδιο: Goblins 2 Μέρος Γ', Spell Shop Ultima Underworld II

Τεύχος 41 Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Α', Spell Shop Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra

Τεύχος 42 Εγχειρίδιο: Chuck Rock Μέρος Β', Spell Shop Day of the Tentacle

Τεύχος 43 Εγχειρίδιο: Megalomania Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Α'

Τεύχος 44 Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Α', Spell Shop Alone in the dark Μέρος Β', Sam N' Max, Goblins 3

Τεύχος 45 Εγχειρίδιο: Seal Team Μέρος Β', Megalomania Μέρος Β' Spell Shop Ringworld, Simon the Sorcerer

Τεύχος 46 Εγχειρίδιο: Dizzy Prince of the Yolk Folk, Spell Shop Space Quest 5: The Next Mutation, Black Cauldron, Companions of Xanth Μέρος Α'

Τεύχος 47 Εγχειρίδιο: Nippon Safes Inc, Spell Shop Gabriel Knight

Τεύχος 48 Spell Shop Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender, Personal Nightmare

Τεύχος 49 Spell Shop Dracula Unleashed, Veil of Darkness, Innocent Until Caught Μέρος Α'



Τεύχος 50 Spell Shop Kyrandia II, Innocent Until Caught Μέρος Β'

Τεύχος 52 Spell Shop Shadow of the Comet, Dragonsphere

Τεύχος 54 Spell Shop Day of the Tentacle, Lost In Time Μέρος Β'

Τεύχος 61 Αφιέρωμα στις σχολές πληροφορικής

Τεύχος 62 Hi Octaine, Simon The Sorcerer 2, Ex-Fighter, Pl. Manager 2, Gazzillionaire

Τεύχος 63 Phantasmagoria, Fade to Black, Magic Carpet 2, Primal Rage, Apache Longbow

Τεύχος 64 Spellshop: Larry 6, Phantasmagoria, Prisoner of Ice

Τεύχος 65 Spellshop: Hell, Simon the Sorcerer II

Τεύχος 66 Spellshop: Universe, Noctropolis

Τεύχος 67 Spell Shop: Flight of the Amazon Queen

Τεύχος 68 Spell Shop: The Dig



Τεύχος 69 Spell Shop: The Beast Within

Τεύχος 70 Spell Shop: King's Quest 7, Time Gate

Τεύχος 71 Spell Shop: Shivers

Τεύχος 72 Spell Shop: Terra Nova

Τεύχος 73 Spell Shop: Warcraft 2, Ceasar 2

Τεύχος 74 Spell Shop: Ripper

Τεύχος 75 Spell Shop: Pandora's derective α' μέρος

Τεύχος 76 Spell Shop: Pandora's derective β' μέρος

Τεύχος 77 Spell Shop: Normality, Chronicles of the sword

Τεύχος 78 Spell Shop: Tomb raider α' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars α' μέρος

Τεύχος 79 Spell Shop: Tomb raider β' μέρος. Οδηγός στρατηγικής: Syndicate wars β' μέρος

ΤΩΡΑ ΤΟ USER ΦΟΡΙΕΤΑΙ!!



JOIN THE CLUB!





Στείλε μας το παρακάτω κουπόνι και γίνε μέλος στο πιο in club...
Το club του USER!!
Σε περιμένουν πολλές, μα πάρα πολλές εκπλήξεις.
Σε πρώτη φάση, μπλουζάκια, τζόκεϊ και τα φοβερά
SPELLBOOK 1 ΚΑΙ 2

Εντάξει... Με πείσατε!! Στείλτε μου γρήγορα τα είδη που έχω τσεκάρει... Θα πληρώσω με αντικαταβολή στο ταχυδρομείο της περιοχής μου μαζί με 1.000 δρχ, που είναι τα έξοδα αποστολής.

- ❒ **Μπλουζάκι USER ....2.900 δρχ.**
  Μέγεθος: Medium ❒ Large ❒ X-tra Large ❒
- ❒ **Τζόκεϊ USER ....2.500 δρχ.**
  Χρώμα: Άσπρο ❒ Μαύρο ❒ Μπλε-Γκρι ❒
- ❒ **SPELLBOOK 1.............................**από 1800 **μόνο 1500 δρχ.**
- ❒ **SPELLBOOK 2 ....**από 1800 **μόνο 1500 δρχ.**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΤΚ .... **ΠΟΛΗ** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ** ....
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ........................ **ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΔΩΡΕΑΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παιχνίδια game gear σε άριστη κατάσταση μόνο με 3.000 δρχ. το ένα όπως SEGA GAME PACK 4 in 1, Sonic the hedgehog, Triple Trouble, Wolfchild της Virgin. Τα τρία μαζί μόνο 8.000 δρχ. Αλέξανδρος Τηλ.: (0831)55279

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η/Υ PENTIUM 150 + 16 mb ram, cdrom 8 x, Sound Blaster 16 bit, HDD 1,2 Gb, κάρτα οθόνης 4MB, low radiation monitor, Windows 95. ΔΩΡΟ: Printer Epson Inkjet 720 dpi + scaner + Dragon Lore II (4 cds), χρήση λίγων μηνών με εγγύηση, 500.000 (συζητήσιμη). Τηλ.: 9241209

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ή ανταλλάσονται τα παρακάτω αυθεντικά PC GAMES με manual στην τιμή των 5.000 έκαστο. MISSION CRITICAL/ DIG / FRANKESTEIN / CAESAR II / BROKEN SWORD / SCOTICH GOLF / CHAMPIONSHIP MANAGER 2 / F22 LIGHTHING II. Πληροφορίες κον Φιλοξενίδη. Τηλ.: (031)433602 (9:30 - 2:30) πλην Κυριακής.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ PC GAMES ORIGINAL RIPPER (6 CD + SOLUTION) προς 6.000 δρχ. καθώς και το F1 MANAGER προς 5.000 δρχ. Θοδωρής. Τηλ.: (0683)22197

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κασσέτες SUPER NES: Donkey Kong 1 (12.000), Donkey Kong 2 (15.000), Donkey Kong 3 (18.000), Mortal Kombat 3 Ultimate (17.000), Killer Inst. (17.000), Toy Story (17.000), Street Fighter II (15.000), Give 'n' go (17.000), Super Mario Kart (12.000), Wolverine (15.000), Demolition Man (15.000), Super Party (12.000), Lion King (15.000), Prehistoric Man (13.000). Επίσης αν τις πάρετε όλες μαζί η τιμή θα είναι 200.000 δρχ. και δώρο ένα τηλεχειριστήριο του SUPER NES. Κάθε μέρα 10:00 με 2:00. Τηλ.: (0331)28024

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια: PHANTASMAGORIA 2, SHERLOCK HOLMES: THE CASE OF THE ROSE TATOO, HUNTER HUNTED, LARRY 7, M.D.K., THE PANDORA'S DIRECTIVE, BUDANDE. Τηλέφωνο: (0223)24155 (Πάνος)

ΠΩΛΕΙΤΑΙ computer του '94 μάρκας AMSTRAD με τα Windows και μια σειρά γύρω στα 50-60 παιχνίδια. Τιμή χωρίς τα παιχνίδια 70.000 και με τα παιχνίδια 80.000. Γίνονται ευκολίες πληρωμής. Δώρο το προστατευτικό της οθόνης και ένα βιβλίο για την basic. Ζητήστε τον Κώστα. Τηλ.: (0467)82819

ΠΩΛΕΙΤΑΙ το παιχνίδι RIPPER για PC σε πολύ καλή κατάσταση με το MANUAL. Τιμή 7.500 δρχ. Συζητήσιμη. Τηλ.: 7487755, Αλέξης.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

....

....

....

....

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΠΡΟΣΟΧΗ

ΔΕΝ ΔΗΜΟΣΙΕΥΟΝΤΑΙ ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ

• Η ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΤΩΝ ΑΓΓΕΛΙΩΝ ΕΓΚΕΙΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΡΙΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No .... με το αντίστοιχο ποσό. Η τιμή του κάθε τεύχους υπολογίζεται με 1.000 δρχ. Τα έξοδα συσκευασίας και αποστολής είναι 250 δρχ. (ανεξάρτητα του αριθμού τευχών).

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:...

ΟΔΟΣ: ....ΑΡΙΘ. ....

Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

ΠΡΟΣΟΧΗ: Το ποσό της ταχυδρομικής επιταγής πρέπει να είναι σωστό (αρ. τευχών Χ 1.000 δρχ. + έξοδα αποστολής 250 δρχ.) διαφορετικά η παραγγελία δεν θα εκτελεστεί

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER. Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή No................ με το ποσό των 9.500 δρχ. αντί των 11.000 δρχ (για την Κύπρο 10.500 δρχ.) ή τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΠΟΛΗ:..ΟΔΟΣ:................................

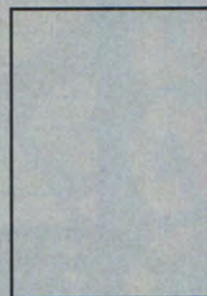
ΑΡΙΘ.: ....Τ.Κ.: .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:............

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:... ΗΛΙΚΙΑ:........................

ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ: ....

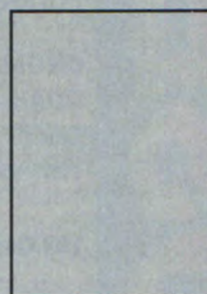
ΑΝ ΔΕΝ ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΟΨΕΤΕ ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΦΩΤΟΤΥΠΙΑ ΤΟΥ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



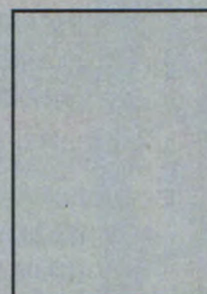
ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΧΛΟΗΣ & ΔΙΟΓΕΝΟΥΣ 1
ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ 144 52
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ